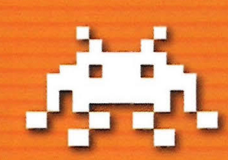

N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC
joystick
Future
MEDIA WITH PASSION
195
JUILLET/
AOÛT
2007
T 02788 - 195 S - F: 6,95 € - RD
STARCRAFT II
Fumer tue
Reportage exclusif en Corée
Toutes les infos
Images inédites
TESTS
Colin McRae DiRT
TWO WORLDS - LOKI
Vista : Halo 2 & Shadowrun
REPORTAGES
BLIZZARD WWI EN CORÉE
SONY À NEW YORK
LEXIS EN PROVENCE
UBIDAYS À PARIS - 1C À PRAGUE
REZO
LE SEIGNEUR DES ANNEAUX ONLINE :
L'INTERVIEW DE D. SOLARI
FAIRE UNE LAN VIRTUELLE
ELKY : RENCONTRE AVEC UN PRO
MATOS
SANTA ROSA : ENFIN DES PORTABLES
POUR JOUEURS ?
TEST-VÉRITÉ : LA DDR 3
Numéro 195 • Juillet/août 2007 • FRANCE métropolitaine 6.95 € • ANT/GUY 9.50 € • RÉU 9.50 € • Polynésie avion 1900 CFP • Calédonie avion 1900 CFP • Calédonie Surface 1000 CFP • BEL 8.50 € • CH 14 FS • CAN 10.50 $ • LUX 8.50 € • MAR 82 DH • PORT cont 8.50 €





2 MOIS SUPER BONUS







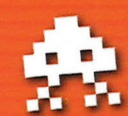
La meilleure astuce !

De 500 à 8000€ à utiliser comme je veux, sans **aucun justificatif d'utilisation** à fournir (sous réserve d'acceptation de votre demande)



Mensualités réduites pendant 2 mois

Mes mensualités sont réduites : pour un crédit de 500€ par exemple, je ne paye que **10€ les 2 premiers mois**, puis 15€ par mois.



Un chargement hyper fluide !

COFIDIS envoie l'argent **directement sur mon compte en 48H** (après ouverture définitive(3) de votre crédit). Et je n'ai **pas besoin de changer de banque**.



Pas de prolongations !

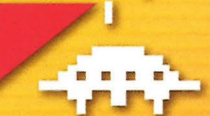
A tout moment, je peux solder mon crédit par anticipation **sans frais supplémentaires**.



Une totale maîtrise !

Avec mes **mensualités fixes**, aucune mauvaise surprise possible ! C'est moi seul qui gère mon budget.

Avec la FORMULE LIBRAVOU, je suis GAGNANT côté crédit !



Votre crédit(1) de 500€ à 8000€	MENSUALITÉS RÉDUITES PENDANT 2 MOIS	Votre mensualité par la suite(2)
500 €	10 €	15 €
1000 €	20 €	30 €
1500 €	30 €	45 €
2000 €	40 €	60 €
3000 €	60 €	90 €
4000 €	80 €	120 €
Puis par tranche supplémentaire de 1000€ et jusqu'à 8000€	20 € de plus	30 € de plus

Crédit reconstituable d'un an renouvelable(1) au TEG annuel révisable de 19,95% pour un crédit utilisé inférieur à 1524€ et de 19,20% au delà. Pour un financement de 1000€ demandé le 30/06/2007 avec 2 mensualités de 20€ puis des mensualités de 30€, le coût total en intérêts du crédit s'élève à 435.35€. Vous bénéficiez de mensualités réduites pendant 2 mois pour tout financement demandé dans les 3 mois suivant l'ouverture définitive du crédit.

Contactez-nous SANS ENGAGEMENT :

www.cofidis.fr

Votre code privilège **Z7C**

N° Vert 0 800 026 026

APPEL GRATUIT DEPUIS UN POSTE FIXE

Information consommateur : Offre valable du 11/06/2007 au 31/07/2007.
(1) Consenti par COFIDIS SA sous réserve d'acceptation de votre dossier. Le coût total du crédit dépend de son utilisation : il varie suivant le montant, la durée du découvert effectif du compte et le montant des mensualités. Vous bénéficiez d'un délai de rétractation de 14 jours suivant la signature de votre contrat. Conditions en vigueur au 01/06/2007. (2) Les mensualités intègrent le remboursement du capital, les intérêts ainsi que l'assurance du compte si vous y avez souscrit. Plus la mensualité est faible, plus la durée du crédit est longue, plus le coût du crédit est élevé. A l'issue des 2 mois, vos mensualités normales reprendront. (3) Dans le respect du délai légal de rétractation. «Offre de crédit réservée aux personnes résidant en France métropolitaine». Souscrire un crédit doit être un acte réfléchi. Les informations recueillies nécessaires pour le traitement de votre demande, seront utilisées par COFIDIS SA pour les seules nécessités d'actions commerciales et pourront être communiquées à des tiers. Vous pourrez ainsi recevoir des offres commerciales d'autres entreprises. Pour vous y opposer ou exercer votre droit d'accès ou de rectifications (loi du 06/01/78), écrivez à COFIDIS SA, Services consommateurs, 59866 VILLENEUVE D'ASCQ CEDEX. **COFIDIS - S.A au capital de 50 000 000€. Siège social : Parc de la Haute Borne - 61 AVENUE HALLEY - 59866 VILLENEUVE D'ASCQ CEDEX SIREN 325 307 106 RCS LILLE.**

Sommaire

195 JUILLET/AOÛT 2007

LES NEWS JEUX ET BÊTA-VERSIONS DU MOIS

LES TESTS DU MOIS

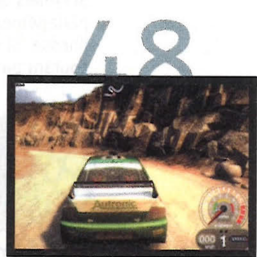
8



LE JEU DE LA COUV'

Star… quoi ? Craft ? Nan, connais pas. Hein ? C'est déjà le 2 ? Ah ben, ça ne me dit vraiment rien. C'est sorti quand ? En 1998 ? Ah ouais, quand même. Bon ben, je vais aller boucher ce trou dans ma culture et vite lire le dossier du jeu de la couv.

48



TESTS

Hé ho, moi je veux bien jouer à Colin McRae DIRT, Loki ou Two Worlds, mais c'est que je n'ai pas fini StarCraft 1 là. On m'en a tellement dit du bien, je comble mes lacunes et je me refais le jeu original et son extension. Et comme je ne suis pas particulièrement bon, ça va prendre du temps.

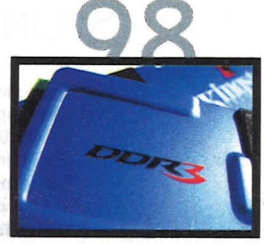
80



RÉSEAU

Euh, Cyd, y a quoi ce mois-ci dans ta rubrique ? Nan, parce que je suis attaqué par les Zergs là, je n'ai pas le temps. Une interview du vice-président de Codemasters pour SDAO ? O.K. Granado, un MMO espagnol et familial ? Check. Et ? Ah merde, attends, ils attaquent ma base, faut que j'y aille.

98



MATOS

« Bonjour, vous êtes bien sur la messagerie de C_Wiz. Je ne peux malheureusement pas vous répondre, je suis actuellement occupé à mettre une bonne branlée à Faskil sur Broodwar. Si vous le souhaitez, vous pouvez me laisser un message après la page 98. Merci. Bisous. »

ET AUSSI...

COUVERTURE
© Blizzard Entertainment

IMPRIMÉ EN FRANCE/PRINTED IN FRANCE

JOYSTICK n° 195 – JUILLET/AOÛT 2007
Édité par Future France
S.A.S. au capital de 1 218 475 euros,
Immatriculée au RCS de Nanterre B 388 330 417
SIÈGE SOCIAL : 101-109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax : 01 41 27 38 39
www.mesmagazinesfavoris.fr
PRÉSIDENTE DIRECTRICE GÉNÉRALE : Saghi Zaïmi
DIRECTRICE GÉNÉRALE, FINANCES ET ADMINISTRATION : Jane Wray
PRINCIPAL ACTIONNAIRE : Future Holdings Limited 2002
DIRECTRICE DE LA PUBLICATION : Saghi Zaïmi
DIRECTRICE DES RESSOURCES HUMAINES : Marguerite Gautier
jobs@futurenet.fr
DIRECTRICE MARKETING & COMMERCIAL : Saghi Zaïmi
DIRECTEUR DE MAGAZINE : Xavier Levy
Prix au numéro : 6,50 euros
Dépôt légal : à parution

ABONNEMENTS
18-24, quai de la Marne – 75164 Paris Cedex 19
Tél. : 01 44 84 05 50 – Fax : 01 42 00 56 92
e-mail : abofuture@dipinfo.fr
Tarif France 1 an (13 numéros) : 67,60 euros
Étranger Tél. : 01 44 84 05 50

RÉDACTION
DIRECTEUR ÉDITORIAL : Cyrille Tessier
CHEF DE RUBRIQUE : Frédéric Brunet
CHEF DE RUBRIQUE NEWS : Jean-Christophe « Faskil » Detrain
CHEF DE RUBRIQUE RÉSEAU : Cyril « Cyd » Dupont
SECRÉTAIRES DE RÉDACTION : Sophie « Rustine » Prétot et Yamina Djarir
PREMIÈRE RÉDACTRICE GRAPHISTE : Érica « Mélusine » Denzler

DIRECTEUR ARTISTIQUE GROUPE : Nicolas Cany
DIRECTEUR ARTISTIQUE : Jean-Michel Sabatié

ONT PARTICIPÉ À CE NUMÉRO :
Arnaud « ffak » Baillivet, Michel « Yavin » Beck, Fabio « Sundin » Bevilacqua, Fabrice Bloch (maquette), Anne Cocard, Damien « Savonfou » Coulomb, Olivier Delacourt, Christophe « Chris » Delpierre, Matthias « Baldours » Denis, Wilfrid Desachy, Viviane Fitas, Matthieu « Gruth » Guéritte, Sébastien « Socrates » Hatton, Thomas « Ed » Huguet, Erwan « Fumble » Lafleuriel, Guillaume « Exodere » Losserand, Guillaume « C_Wiz » Louel, Gianni « Plume » Molinaro, Brice « Tuttle » Roy et Corinne Sadaune (correctrice).

PUBLICITÉ
Tél. : 01 41 27 38 38 – Fax : 01 41 27 38 00
DIRECTEUR COMMERCIAL ET PUBLICITÉ : Jérôme Adam (jerome.adam@futurenet.fr)
DIRECTEUR COMMERCIAL PUBLICITÉ : Vincent Saulnier (vincent.saulnier@futurenet.fr)
DIRECTEUR DE CLIENTÈLE : Didier Pechon (didier.pechon@futurenet.fr)
RESPONSABLE TRAFIC : Maguy Edouard (maguy.edouard@futurenet.fr)
DIRECTEUR DE PUBLICITÉ HORS CAPTIF : Yann Aubry de Montdidier (yann.aubry-de-montdidier@futurenet.fr)

OJD PRESSE PAYANTE 2005

FABRICATION
RESPONSABLE DE LA FABRICATION : Jacqueline Galante
CHEF DE FABRICATION : Francis Verdelet (francis.verdelet@futurenet.fr)

Future MEDIA WITH PASSION

DIFFUSION ET VENTE D'ANCIENS NUMÉROS
RESPONSABLE DE LA DIFFUSION : Vincent Alexandre
RESPONSABLE ABONNEMENT : Anne Corret
CHEF DE PRODUIT VENTE AU NUMÉRO : Jacky Cedera
Anciens numéros : 01 44 84 05 50

DISTRIBUTION : SAEM Transport Presse
IMPRESSION : Québécor World SA,
siège social : Z.A. Parc de l'Esplanade, 12 rue Enrico Fermi, 77400 Saint-Thibault des Vignes. Imprimé en France - Printed in France. Commission paritaire N° 0310 K 83973 - ISSN : 1145-4806.

Future France fait partie de Future PLC. Future est éditeur de magazines à centre d'intérêt destinés aux personnes qui partagent une même passion. Nous visons à satisfaire cette passion en créant des titres offrant une réelle valeur ajoutée, et qui reposent sur la fiabilité de l'information, des conseils d'achats avisés et le plaisir de lecture. Aujourd'hui nous éditons plus de 150 magazines en France, au Royaume-Uni, et aux USA. Plus de 100 éditions internationales de nos magazines sont également publiées dans 30 autres pays à travers le monde.
Future PLC est une société anonyme cotée à London Stock Exchange (code: FUTR).
Non-executive Chairman: Roger Parry
Chief Executive : Stevie Spring
Group Finance Director: John Bowman - Tel +44 1225 442244 - www.futureplc.com
Atlanta Bath London New York Paris San Diego San Francisco



DVD-Rom

sOmmaire #195

Quand on reçoit une star, on se plie en quatre pour satisfaire toutes ses exigences. Cette fois, c'est Sam Fisher qui s'installe dans nos CD. On déplie le tapis rouge et on lui laisse toute la place sur nos trois galettes du mois. Oui, on est comme ça, on ne fait pas les choses à moitié à Joystick !

Cyd

LE JEU COMPLET

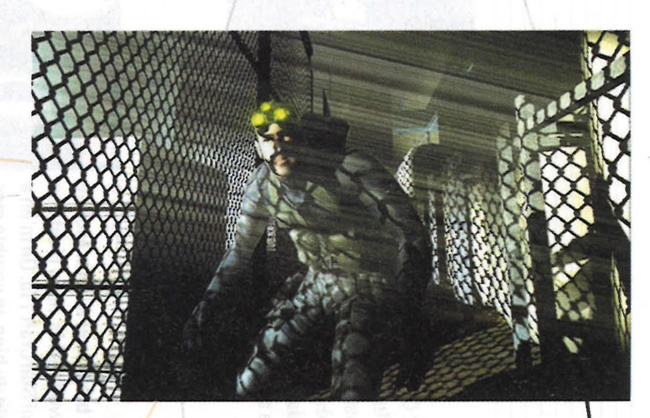
Splinter Cell

Genre : Infiltration
Développeur : Ubisoft
Editeur/Distributeur : Ubisoft
Site Internet : www.splintercell.com
Config minimum : Windows 98/98SE/2000/XP, CPU 800 MHz, 256 Mo de Ram, carte graphique 32 Mo
Config recommandée : Windows 98/XP/2000, CPU 1 GHz, 256 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo



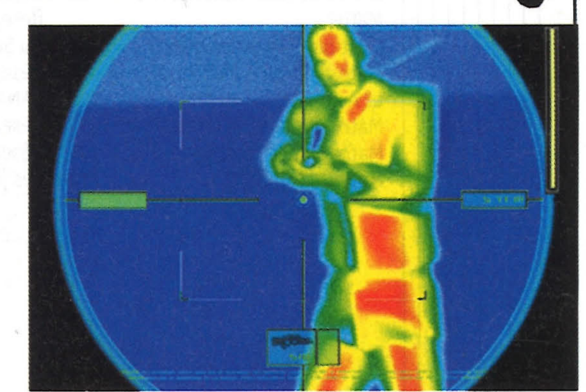
En résumé

Si vous n'avez jamais lancé un Splinter Cell de votre vie, honte à vous. Pour vous racheter de cette offense faite envers le maître des agents secrets qu'est Sam Fisher, nous vous proposons de découvrir le premier épisode de la série. Histoire de connaître les bases pour ne pas être totalement paumé en vous jetant dans le cinquième volet qui va débouler dans quelques mois. Ici, vous incarnez donc monsieur Fisher. Un spécialiste des missions d'infiltrations qui travaille pour la NSA (National Security Agency). Vos objectifs sont évidemment extrêmes. Vous êtes en sorte le Tom Cruise version Mission Impossible et surtout, le dernier espoir du gouvernement. Évidemment, vous travaillez seul et vos uniques alliés sont tous les petits gadgets ultra-sophistiqués mis à votre disposition. Caméras à fibres optiques, crocheteurs de serrures, brouilleurs de caméra et j'en passe. Tout est prévu pour évoluer dans vos missions en toute discrétion. Si jamais un garde vous donne du fil à retordre, l'arme de poing fera parfaitement l'affaire. Vous l'avez compris, Splinter Cell se joue dans la finesse. Si vous désirez découper vos ennemis à la tronçonneuse en courant partout dans des couloirs, vous vous êtes planté de jeu.



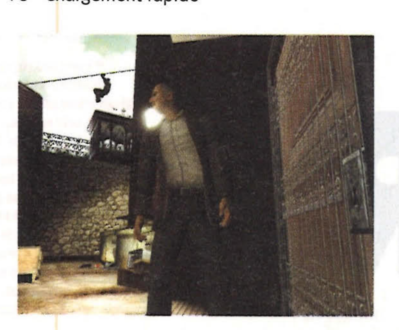


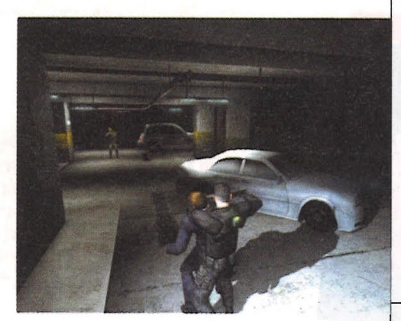




Contrôles

Z - Avancer
S - Reculer
Q – Déplacement latéral gauche
D – Déplacement latéral droite
C - S'accroupir
A – Se placer dos au mur
X - Recentrer la caméra
W - Cadence de tir
R - Recharger
E - Équiper/Utiliser
2 - Vision Nocturne
3 - Vision Thermique
Clic gauche - Tir
Clic droite – Tir Alternatif
Shift - Sauter
Ctrl - Inventaire rapide
Espace - Action
Échap - Inventaire complet
Roulette de la souris haut - Zoomer/Accélérer
Roulette de la souris bas - Dézoomer/Décélérer
Pause - Pause
F2 - Console
F5 - Sauvegarde rapide
F8 - Chargement rapide







Familier Asura Guild Wars

Avec ce numéro du magazine Joystick, vous trouverez un numéro de série afin d'obtenir le familier Asura pour le jeu Guild Wars. Ce numéro est imprimé au dos de la jaquette du CD numéro 3. Pour toute question concernant l'usage de ce familier, n'hésitez pas à contacter le support technique de NCsoft à l'adresse suivante : http://fr.support.guildwars.com.
En cas de problème technique, merci d'envoyer un mail à cdromjoystick@futurenet.fr

Lancement de l'interface Joystick

L'interface fonctionne indifféremment avec toutes les versions de Windows. Si vous pouvez naviguer sur Internet avec votre PC, vous devriez pouvoir lancer l'interface sans aucun problème. Si vous n'avez pas installé avant le .Net Framework, ce dernier sera installé (en V.F.) au premier lancement. Si vous avez désactivé l'autorun de votre lecteur CD ou DVD, vous devez double-cliquer sur joystick.exe et pas InterfaceJoystick.exe à la première utilisation pour vérifier la présence du .NET Framework.

Droits d'auteur

Comment nous faire parvenir vos créations ?

Vous voulez nous soumettre un programme, une musique ou une image de votre création, n'hésitez pas à nous les faire parvenir, soit à l'adresse e-mail : cdromjoystick@futurenet.fr (jusqu'à 5 Mo), soit sur CD à l'adresse suivante :

Joystick, Service CD/DVD-Rom, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret.

Les sharewares doivent être au format ZIP ou auto-extractibles, et accompagnés d'un fichier TXT de description ayant le même nom que le fichier principal. Les images doivent être de préférence au format JPG. Si vous n'êtes pas les auteurs des fichiers que vous envoyez, merci de nous préciser l'endroit où vous les avez trouvés.

Responsabilités

Les CD-Rom fournis avec ce numéro de Joystick ont été essayés et ont fonctionné sur tous les ordinateurs de la rédaction.
De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, Future France n'étant pas l'auteur de ces programmes, il ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ces CD-Rom et des programmes qu'il contiennent. Future France ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif.
En aucun cas la responsabilité de Future France ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.

Pour participer à cette rubrique, envoyez vos mails à courrierjoystick@futurenet.fr. Si vous n'aimez pas la froideur impersonnelle du mail, mais préférez plutôt la chaleur scribouillarde d'une lettre, c'est Joystick magazine, Courrier des Lecteurs, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret. Nous, on préfère les mails, cela dit.

Trompés !

Bonjour cher Joystick et cher Faskil ! Je suis canadien (ndFask : ça arrive) et je réside à Montréal. Quelle ne fut pas ma surprise de lire la lettre de Dev publiée dans le Joystick de mai 2007 (numéro 193). Je ne saisis pas pourquoi Dev devrait se séparer de Joystick parce qu'il vient travailler chez UbiSoft à Montréal. Joystick est disponible à Montréal, vous devriez le savoir à la rédaction. Donc aucune raison de se séparer. Je connais au moins trois bibliothèques publiques qui le reçoivent et au moins deux librairies qui l'offrent également.

Fafa59

Hmm... Tout cela est bien étrange en effet. Il avait l'air si convaincant dans sa missive larmoyante. Mais là maintenant, vous me mettez le doute. Et je commence tout doucement à me demander si notre ami Dev n'aurait pas profité de cet alibi rêvé pour aller fricoter avec la concurrence. Je me disais bien qu'il avait l'air trop sincère sur le coup, probablement envahi par une culpabilité dévorante. Alors que tout ça, en fait, c'était par pure lâcheté, parce qu'il n'a pas eu le courage de nous dire la vérité en face, de nous regarder bien droit dans les yeux et de nous dire : « Je ne t'aime plus ». Ah, les hommes. Tous des salauds.

Radar à lose ™

Ayant lu avec grand plaisir (pas du tout sadique) les dernières aventures de Faskil à Genève et à Vancouver, et ayant ensuite repensé à la dure réalité de la vraie vie et son absence de « respawn » en cas d'accident mortel, je me demandais si vous pouviez consacrer chaque mois une petite page de votre superbe magazine pour nous donner la liste des déplacements de Faskil, afin que nous autres, humains, puissions nous tenir à l'écart à quelques centaines (milliers ?) de kilomètres de lui et ainsi maximiser nos chances de survie.

ZoinX

Hé ! Ce n'est pas très gentil ça ! Vraiment, je suis blessé. Mais vous savez quoi ? Ce n'est pas le pire. Le pire, c'est que je viens d'expliquer votre suggestion insultante à Styx et qu'après un long silence embarrassé, il vient de m'avouer qu'en réalité, ça fait déjà un petit moment que ce truc existe. A priori, si j'ai tout bien compris, c'est géré par la DGSE en collaboration avec la NSA et l'armée du Vatican et ça fonctionne grâce à un système complexe de satellites et de pigeons voyageurs. L'opération aurait même été baptisée La Chèvre en hommage au film du même nom qu'on soupçonne (à tort) d'être biographique. Maintenant, je ne peux pas vous en dire plus : visiblement le truc est über-confidentiel. Tout ce que je peux vous certifier, c'est qu'aujourd'hui, je serai à 17 h 45 au Leclerc de Levallois-Perret (probablement au rayon bières) et pas au Franprix à côté de chez moi, vu qu'il a récemment brûlé dans d'étranges circonstances. (NDLR : Vous pouvez rire, mais le pire, c'est que c'est vrai).

- Emails de la rédaction :
Gruth, C_Wiz, Yavin via :
Cyd : cyril.dupont@futurenet.fr
Faskil : jean-christophe.detrain@futurenet.fr

COURRIER

par Faskil

Rappel des règles du jeu : Nous ne répondons jamais individuellement aux courriers qui nous sont envoyés. Il nous est également impossible de répondre dans le magazine à toutes les lettres. Nous ne résolvons pas les problèmes techniques non plus, et ne pouvons pas vous conseiller sur l'achat de matériel ou de compatibilité de votre matos avec les jeux. En revanche, nous sommes ouverts à vos suggestions, conseils, remarques, jeux idiots, rendez-vous avec vos copines, etc.

Around Ze Rédac



Bon alors quoi, les gars ? Tout le monde bosse ? C'est quoi ce délire là ? Ça doit bien faire un mois que j'ai pas eu de photos idiotes de vous dans des endroits paradisiaques. Pas que ça me manque, hein, mais je m'inquiète. Alors du coup, pour pallier votre silence épistolaire, je me suis dit : à mon tour ! Voici donc, en exclusivité mondiale, mes dernières vacances à Levallois-Perret avec Sarah Michelle Gellar. C'était top ! Allez, bisous.

Faskil

Précocité

Rhaaaaa ! StarCraft 2 a été annoncé !!! (ndFask : ah ? où ? personne m'a rien dit ! Oh, ça va je déconne). Vous ne pouvez pas comprendre la nostalgie que ce jeu soulève chez moi. En 1998, j'avais huit ans et je découvrais ce messie : on se battait tous les midis à l'animation informatique de l'école pour pouvoir y jouer sur l'unique PC capable de le faire tourner, on s'engueulait, se foutait de la gueule du mec au clavier... Après avoir cassé les pieds de mes parents pendant des mois, ils ont bien voulu me payer un PC d'occase : Pentium II 300 MHz, 16 Mo de RAM, carte vidéo 4 Mo (pas accélératrice 3D), disque dur 1 Go. Un pote me refila une version anglaise de StarCraft ; je ne comprenais rien à l'histoire, ça ramait, plantait, le jeu prenait 1/3 de ma mémoire mais je pouvais y jouer, et c'était le pied ! Alors quelle émotion quand j'ai découvert, il y a quelques jours, les unités du premier épisode enfin modélisées en 3D ! Aujourd'hui, j'ai seize balais, un PC qui date d'un an (va falloir que j'upgrade), des tas de titres squattent mon disque dur et j'attends... Merde, je ne serais pas déjà devenu un vieux con ?

NPA115

Si, un petit peu quand même. Mais tout n'est pas perdu : un mois non-stop de sorties en boîte jusqu'à sept heures du mat, de musique techno à fond dans les oreilles, de lumières psychédéliques qui clignotent et de gueules de bois qui durent trois jours et tout devrait rentrer dans l'ordre. Mais ne dites pas à vos parents que c'est moi qui vous ai conseillé ça. Dites : « C'est mon ami Yavin de Joystick qui a dit que c'était pour mon bien. ». S'ils en ont besoin, je peux même leur filer son adresse.

- Pour les problèmes d'abonnement : magazine non reçu, CD ou livret manquant etc. :
SERVICE ABONNEMENT
18-24 quai de la Marne
75164 Paris CEDEX 19
Tél. : 01 44 84 05 50
abofuture@dipinfo.fr
- CD manquants, ne marchant pas, etc. :
cdrom@futurenet.fr
- Propositions de programmes, images, maps etc... à intégrer au CD de Joy : cdromjoystick@futurnet.fr
- Problèmes techniques : www.hotline-pc.org


plus t'es bronzé
plus t'en as...
Innovation
AXE
BEST OF SUMMER
SOIN LOOK BRONZÉ
Soin Look Bronzé
Crème Visage & Corps
En 3 à 5 jours, adopte progressivement le look «retour de vacances» à tout moment de l'année.
Bronzage naturel, bonne mine, peau hydratée*, corps satiné... Effet Axe assuré !
hydratation*
& autobronzant
progressif
* Hydratation des couches supérieures de l'épiderme
www.qualipige.fr - Photos : O.Buhagiar - DR

Starcraft II Starcraft II Starcraft II Starcraf

Entre deux communiqués de presse et quelques spams pour du viagra ou de vraies fausses Rolex à pas cher, on reçoit parfois des emails auxquels on a du mal à croire... Début avril, arrive une invitation de la part de Blizzard pour assister à un tournoi promotionnel en Corée. Un gros rassemblement des meilleurs joueurs de StarCraft et de WarCraft III : il s'agit de la quatrième édition du World Wide Invitational. Voilà une offre qui ne se refuse pas : quelques coups de fil plus tard, c'est confirmé, Blizzard sera ravi de recevoir Joystick à Séoul pour suivre ce tournoi et... découvrir une surprise.


Les stars du jour, les Protoss.


Quand on vous dit qu'il y a du monde, on ne pipeaute pas !

Y a pas que WoW dans la vie : même les gens de Blizzard sont d'accord là-dessus. Retour aux sources pour le studio américain qui, dix ans après, modernise l'une de ses plus belles licences. La star des RTS est de retour !



Devinez quoi ?

Une surprise ? Pas en 2007, pas possible à l'heure où le moindre ragot écrit sur un blog peut faire perdre 4 % à une compagnie cotée en bourse... Les surprises sont mortes en même temps que le xxe siècle, tout se sait, rien ne se cache très longtemps ! Certains arrivent cependant à conserver le mystère plus longtemps que d'autres et, dans ce domaine, on ne peut que féliciter (enfin ça dépend de quel côté de la barrière on se trouve) Blizzard : ils ont certainement dû prendre des cours avec la CIA et le KGB. Dans le genre communication, ils sont loin d'être mauvais, soufflant le froid (CQFD) et le chaud, alternant mutisme et épanchements logorrhéiques embarrassants. Une semaine

PAR Styx

GENRE : RTS CULTE
ÉDITEUR : BLIZZARD
DÉVELOPPEUR : BLIZZARD
SORTIE PRÉVUE : WHEN IT'S DONE

avant l'atterrissage en Corée, le site officiel de la marque nous titille l'intellect, rappelant les grandes dates de la compagnie à travers ses jeux... On ne va pas jouer les innocents, mais nous étions quasiment persuadés qu'il allait s'agir de l'annonce de la sortie de StarCraft II. Logique : le jeu a quasiment dix ans et qu'annoncer d'autre en Corée, pays où les matchs de RTS peuvent se mater en direct à la télévision, où les joueurs professionnels sont adulés comme des pop stars ? Un MMO RPG ? ça n'aurait pas manqué de panache, mais se risquer à ce genre d'annonce dans le pays de NCsoft tient du manque de subtilité élémentaire : les Coréens ont le sens de l'hospitalité seulement il ne faut pas les insulter ! Et en plus, ils font du Tae Kwon Do.

Séoul la présentation StarCraft ?

Seulement StarCraft II, toujours pas de nouvelle licence, diront les mauvaises langues... Rajoutons une dernière couche en se lamentant sur le flou artistique entourant un éventuel Diablo III pour refermer la parenthèse des doléances. StarCraft, ce n'est pas simplement un

Même combat ?

Petit rafraîchissement de mémoire pour les distraits et/ou les incultes : StarCraft, ce n'est pas WarCraft dans l'espace. Si les deux jeux appartiennent à la même famille (la stratégie temps réel), ils sont cependant bien distincts ! L'amalgame a tendance à énerver les développeurs de Blizzard, comme un journaliste italien a pu le constater lors de la conférence de presse... Pas de gestion de héros dans StarCraft I ou II : c'est avant tout la gestion de ressources qui prime.
Le nombre d'unités varie également d'un jeu à l'autre : à peine une cinquantaine dans WarCraft contre 200 pour StarCraft (le chiffre a été conservé pour SC II). Sinon, mieux vaut avoir un clavier et une souris, ça aide pour les deux jeux, absolument pas pensés pour les consoles, ce qui change de la mode actuelle. Et des potes aussi, parce qu'en solo la campagne se finit vite et l'ordinateur est juste intraitable en mode Escarmouche...

La charge de la brigade légère, version Protoss.



Dans l'espace, personne ne vous entendra crier quand toutes vos unités se feront disloquer... Bien fait !


Tom Clancy's
GHOST RECON
ADVANCED WARFIGHTER
2
28 Juin



Les Colossus en action : leur tir continu permet de balayer de larges zones au sol.

Comme auparavant, les Zergs aiment attaquer en masse et submerger les adversaires.

vieux jeu de stratégie du précédent millénaire. StarCraft, c'est une véritable légende, et pas seulement en Asie : ce titre jouit d'une aura inaltérée grâce à sa finition et son équilibre, irréprochables. Son gameplay, bien plus futé que la moyenne, a suscité la création d'une myriade de clones dont aucun n'a pu surpasser l'original, surtout en multijoueur. Ce n'est pas pour rien que le jeu soit toujours aussi populaire aujourd'hui… Bon, techniquement c'est vrai qu'il est totalement à la ramasse et qu'il avait bien besoin d'une mise à jour. StarCraft II, donc : il fallait bien un stade olympique pour accueillir tous les fans coréens de Blizzard, venus en masse (l'entrée à l'événement était gratuite !) pour découvrir en même temps que nous la « surprise ». Mike Morhaime (boss de Blibli) et Dustin Browder (ancien designer du RTS Seigneur des Anneaux, depuis passé chez Blizzard et responsable du projet) voulaient des vivats et des hurlements de foule en délire ? Ils ont été plus que servis, les décibels augmentant au fur et à mesure de la diffusion de la séquence cinématique, forcément sublime, offerte avant la démonstration. Vingt minutes de séquences de gameplay commentés, rien que ça : Blizzard n'a pas regardé à la dépense pour nous en mettre plein les yeux et nous convaincre, par la méthode plus que par la théorie, que StarCraft II existe et qu'il est plus qu'avancé dans son développement. Mais le plus dur restait à venir, avec les concerts gratuits des plus grosses stars de musique pop locale : Lee Hyori et quelques boys bands ont assuré la fin du spectacle, chauffant à blanc un public déjà plus qu'excité. Désolé de ne

C'est pas bon signe quand ça commence à cramer dans tous les coins…



Les Terrans aiment les fortifications à la Vauban.

Le champ de force ne se déclenche que si l'unité est attaquée par un tir de gros calibre : ça arrête les missiles mais pas les balles. Logique Protoss...



On appelle ça la curée, le coup de rein final, la mise à mort, le game over...

pas vous faire un résumé de ce grand moment de l'art symphonique, j'avais conf' de presse et les oreilles qui saignaient : j'ai préféré rejoindre mes confrères pour cuisiner les gens de Blizzard. Et à ma place, vous auriez fait pareil.

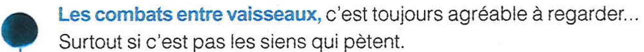
Mise à niveau

Pendant la conférence de presse ayant suivi l'annonce, Blizzard a été limpide : StarCraft II n'est pas un data disc ni un simple revamping technologique de StarCraft mais un jeu à part entière, repensé dans son intégralité. But avoué ? rester dans le carré final des jeux sélectionnés pour les championnats d'Esport, tout en conservant la base actuelle des fanboys. Et si en plus le nouveau moteur 3D bien appétissant permet de récupérer quelques joueurs novices pour l'occasion, tout sera parfait pour nos amis californiens... Sur la partie cosmétique, pas grand-chose à reprocher hormis un frame-rate perfectible : SCII s'avère magnifique à regarder, avec des unités au design et à l'animation superbes. Instantanément, on reconnaît la patte Blizzard, avec ces petits détails graphiques réjouissants dont on aime à discuter entre potes (t'as vu comment il déchire le Zealot ? ! ?)... Gros boulot sur la bande-son, chaque unité produisant son propre effet sonore : ça crépite non-stop dans un phénoménal vacarme guerrier ! Côté interface, la version présentée nous a semblé tout à fait correcte en termes de lisibilité et de design. Faites-vous une idée avec les images qui suivent, tout en gardant à l'esprit que le jeu est encore en développement et qu'il y aura des changements d'ici la sortie. Autre rajout, la prise en compte de la physique via l'usage de ce bon vieux middleware Havoc, toujours aussi à l'aise en ce qui concerne la gestion des explosions et des particules. Comme d'hab', le jeu sortira en même temps sous Mac et sera compatible XP et Vista, gérant en plus les Pixel Shaders 2.0. Sur le plan matériel, Star-



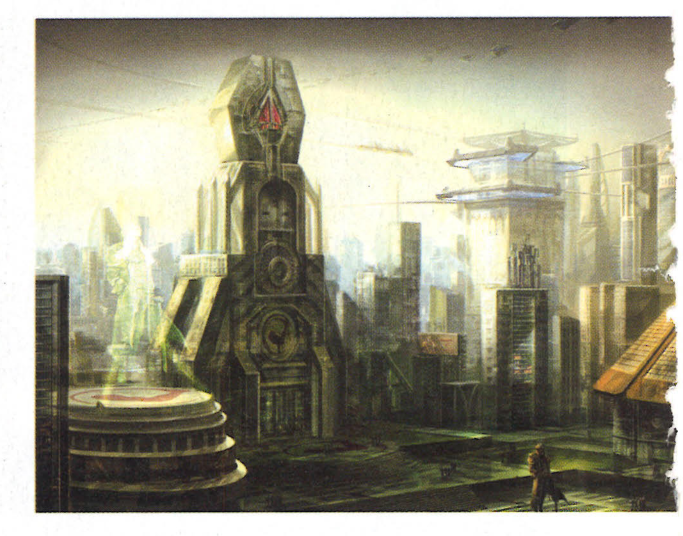
Un Vaisseau Mère Protoss peut liquider un pack de blindés sans aucun souci : il peut stopper le temps et bombarder au sol. Heureusement, il ne peut y en avoir qu'un seul par joueur !

Craft II tiendra donc la route et tournera, nous assure-t-on, sur un PC milieu de gamme actuel. Mouais, on attendra de l'essayer en multi pour se faire une idée, pas que nous soyons suspicieux mais à huit joueurs simultanément (soit 200 x huit jolies unités animées et bruyantes précédemment citées), il faudra certainement plus qu'une bécane de base pour ne pas se retrouver face à un diaporama : la beauté a un prix ! Aucune info hormis un grasseyant « when it's done » concernant la date de sortie, mais les plus optimistes spéculent sur octobre. Pourquoi pas ? Ça ne semble pas délirant...



Les combats entre vaisseaux, c'est toujours agréable à regarder... Surtout si c'est pas les siens qui pètent.





L'équilibre de la terreur

Bon, y a pas que l'esthétique qui compte, surtout dans un jeu de stratégie temps réel : le plus important, c'est l'équilibre du gameplay entre les diverses unités. On va de suite casser vos espoirs mais, à moins d'un extraordinaire coup de poker, il ne devrait pas y avoir de nouvelle race dans StarCraft II. Un choix que nous choisissons d'approuver : les trois camps actuels sont tellement remaniés qu'il aurait été plus que complexe d'introduire quelque chose de totalement nouveau. On n'a pas spécialement envie d'attendre dix ans de plus avant la sortie du jeu, ils ne sont que 40 en interne à bosser sur ce projet ! Et puis, ils sont très bien nos Zergs, Protoss et Terrans, on les connaît, on sait ce qu'ils valent. Un n0Ob n'aurait fait que perturber ce superbe équilibre. La démo mettait particulièrement l'emphase sur les nouvelles unités et capacités des Protoss, citons en vrac un Vaisseau Mère capable de générer des trous noirs et d'arrêter le temps, des Zealots qui peuvent charger en pack, des superbes quadripodes de combat Colossus enjambant les strates du décor, des Stalkers qui se téléportent (blink !).... Encore, pêle-mêle ? O.K. : il va falloir apprendre à jongler avec des champs de force Protoss, à utiliser les Reapers (de petites unités Terrans volantes) pour saboter les bases adverses, à combiner les tirs de plusieurs troupes pour des effets

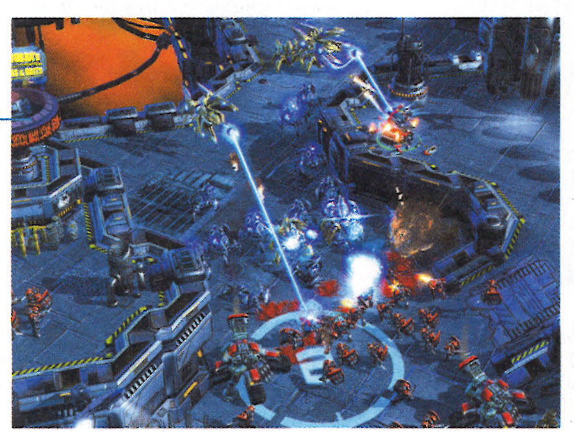


À noter que les Phoenix Protoss disposent d'un tir continu à la puissance croissante. Vicieux !

encore plus dévastateurs, comprendre comment arrêter un rush de Zerglings qui peuvent maintenant exploser sur commande...

Climb the Ladder

StarCraft II nous a fait énormément envie mais, en même temps, nous a un peu fait peur : la campagne solo, que l'on nous promet conséquente, ne sera qu'un amuse-gueule. Car StarCraft II sera, ne nous voilons pas la face, un jeu destiné aux hardcore gamers. Ses mécaniques ont beau rester toujours aussi simples et efficaces, il faudra cependant pratiquer pendant des heures pour acquérir les réflexes adéquats face à des situations de combats beaucoup plus complexes. On est très loin d'un pierre/ciseau/papier traditionnel, il s'agit de quelque chose de beaucoup plus nerveux qui demandera en outre d'excellentes capacités de gestionnaire (l'économie et la construction restant le poumon du jeu). Il faudra donc passer de très, très longues heures sur Battlenet pour en saisir toutes les subtilités, qui n'apparaîtront qu'en parties multi. À ce propos, pas grand-chose de nouveau : on sait que Battlenet va également être mis à jour mais aucun responsable de Blizzard n'a laissé filtrer la moindre info concernant un éventuel abonnement payant au service en ligne. On sait, par contre, qu'il sera très orienté vers les communautés de joueurs et qu'il sera possible de créer et distribuer ses propres maps et mods via celui-ci, sans toutefois plus d'information. Taxé de populisme avec World of Warcraft, Blizzard revient aux affaires et va nous pondre ce qui sera certainement la nouvelle référence du jeu de stratégie temps réel de loisir, comme de compétition. Et c'est pour ça qu'on les aime !



StarCraft II est juste méchamment beau, on espère qu'il ne faudra pas le PC de C_Wiz pour le faire tourner.

Blizzard WWI Invitational 2007

Le tournoi des champions





Lancé en 2004, le Blizzard Worldwide Invitational était l'autre l'événement majeur de notre séjour en Corée. Le concept est aussi accrocheur que simple : Blizzard réunit l'3l33t passée, présente des champions de WarCraft 3 et de StarCraft et les fait s'affronter pendant deux jours. Que du lourd côté participants, avec cette année des champions internationaux s'opposant à la crème coréenne, qui jouit d'une notoriété locale incroyable, ça aide d'avoir le public avec soi... Sportivement sans aucun intérêt (c'est un tournoi de promotion), relativement peu doté (seulement 10 000 $ pour les vainqueurs ma brave dame, quasi moitié moins que la récompense d'une étape traditionnelle), il est tout de même passionnant à regarder, un peu comme une sorte d'All-Star game se jouant en deux matchs gagnants. Nous nous sommes particulièrement intéressés au tournoi de WarCraft III puisque le Français ToD (que nous avions interviewé dans le numéro 193) figurait sur la shortlist des invités. Après avoir survolé les matchs de qualifs, le Français a eu le périlleux privilège de se retrouver face à Moon lors des demi-finales. Moon est LE joueur coréen du moment, accumulant les victoires depuis près d'un semestre et rossant impitoyablement les hardis étrangers qui osent l'affronter. Malgré un début de première partie un peu hésitant, le Français parvient à reprendre le dessus sur son adversaire, harcelant non-stop le héros de Moon pour finalement arriver à l'éliminer, non sans mal toutefois. Son climatiseur étant cassé, il joue avec la porte de son pod surchauffé entrouverte, gênant sa concentration initiale. Le deuxième match, cependant, prend l'allure d'une correction publique pour Moon, qui se fait impitoyablement et rapidement lessiver par un ToD en grande forme, aussi à l'aise en attaque qu'en défense. Stupeur chez les supporters du Coréen : dans la salle, les visages se crispent et chacun se demande comment la star a pu prendre une telle fessée et, surtout, pourquoi Moon a choisi la même map pour la deuxième partie... Après des mois d'invincibilité, Moon met les deux genoux à terre. De son côté, le régional de l'étape FoV écrase méthodiquement tous ses opposants, l'expédiant dans le duel final face au Français. Malaise de la part des deux finalistes, chacun connaissant bien l'autre vu qu'ils jouent en tournoi dans la même équipe, les 4Kings.
Les deux se connaissent et cela se voit : le premier match est beaucoup plus long que prévu mais, finalement, ToD l'emporte.
Le Coréen a un sursaut et arrache le deuxième. Un partout après 45 minutes de jeu, la tension monte mais, tout comme le roseau, ToD plie mais ne rompt pas, utilisant les mêmes armes que son adversaire lors du match final. La tension est palpable, le public entre en transe... Puis c'est le silence, Fov n'arrive pas à creuser l'écart face à un Français inspiré et incisif, pour finalement se laisser submerger et perdre. Et un gros chèque de plus pour notre E-Bleu, en très grande forme depuis le début de l'année. Pour finir, sachez que le Coréen Bisu [Shield] a eu raison de son compatriote Savior sur StarCraft, remportant le trophée (et 10 000 $) grâce à un rush incroyablement violent. Le WWI a tenu bien plus que ses promesses en termes de spectacle et de qualité de jeu : c'est un vrai régal que de regarder du Esport aussi bien pratiqué.



Les Coréens, comme Bisu, se la pètent devant les filles...



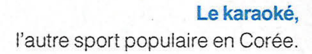
... et se mettent au garde-à-vous. ToD, lui, fouille dans ses poches...

... et en extrait un chèque de 10 000$. Jay Jay l'artiste !



ToD dans son pod. Ne pas se laisser abuser par sa posture de guichetier PTT, ce gars-là est un tueur !

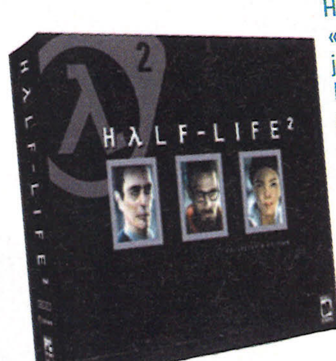




Le karaoké, l'autre sport populaire en Corée.



De toutes les couleurs



Au cas un peu improbable où vous attendriez encore fébrilement Half-Life 2: Episode Two et sa « Black Box » (contenant le jeu accompagné de Team Fortress 2 et Portal), j'ai une mauvaise nouvelle: Valve l'a purement et simplement annulée. Vous devrez donc vous rabattre sur l'Orange Box (que ces noms sont ridicules!) proposant le même contenu mais aussi Half-Life 2 l'original et Episode One. La sortie est pour l'instant toujours prévue pour le mois d'octobre. Comme d'habitude avec Valve, l'année n'est pas précisée.

DITO

Styx

Blizzard, c'est un peu la boisson gazeuse à base de caféine la plus vendue au monde (pas de noms, ou alors Coca nous envoie un chèque) : beaucoup de gens essaient de faire comme eux, mais au final, personne n'y arrive. C'est assez dingue de voir comment cette boîte a enchaîné les cartons pleins depuis seize ans et comment tout le monde leur court après sans jamais arriver à combler l'écart. Pourtant, Blizzard n'a pas « inventé » le STR, pas plus que le MMORPG... N'empêche que le moteur de l'industrie du jeu sur PC, c'est eux: on passera sur leurs ventes qui enterrent tout le monde pour s'intéresser à la stupéfiante longévité de leurs produits dans l'esprit des gamers. Les jeux Blizzard marquent leur époque, définissent les codes, font l'unanimité. StarCraft II fait pourtant la polémique, on montre du doigt la supposée fainéantise et le manque de créativité du titre. Ça me scie, ces jugements négatifs à l'emporte-pièce... On n'est pas des devins, juste des joueurs impénitents et des journalistes (si!) teigneux, qui aiment le soir scotcher sur DotA. Ce qui ne nous empêche pas de pester contre la difficulté de travailler comme on le souhaiterait avec Blizzard (impossible à ce jour de visiter les installations de Vélizy!). On ne voit pas dans le futur, pas besoin, il est déjà écrit pour les cinq prochaines années: StarCraft II sera la référence immédiate de la stratégie temps réel, point barre. N'en déplaise à Supreme Commander et C&C3. Pourquoi? Impossible à expliquer, les recettes sont identiques mais pourtant... Vous ne voyez pas où je veux en venir? Buvez un verre de Coke puis enchaînez avec une gorgée d'une boisson équivalente pour comprendre. Vous n'aurez plus soif et vous pigerez tout de suite! Allez stop le blabla (long à pondre cet édito ce mois-ci): bonne lecture de ce numéro de Joystick, le mag qui désaltère et qui aime les jeux vidéo, les bons. Et si vous préférez le Pepsi, vous pouvez aussi nous lire, chacun ses vices.

Passage EN FORCE

Quand des développeurs du plat pays se lancent dans l'aventure vidéoludique, ça donne souvent des choses sympa. Rappelez-vous d'Outcast ou des mignons Divine Divinity... Donc, on ne peut que jeter un œil attentif à The Path www.tale-of-tales.com/ThePath, un futur jeu horrifique dont on vous reparlera bientôt plus en détail et dans lequel on devrait pouvoir faire ce que bon nous semble. Comme par exemple prendre ses jambes à son cou.



Bethesda, on s'en FIFE

JOYSTICK PRÉSENTE : FASKILOUT 3 !

LE JEU AVEC DES MORCEAUX DE CATASTROPHE DEDANS

Alors, ça y est? Vous avez décidé de créer votre propre clone de Fallout? Mais en bonne feignasse que vous êtes, vous n'avez pas le courage de coder un moteur? Même en 2D? Pas de problème, les Allemands de FIFE ont pensé à vous. Sur leur site www.fifengine.de, vous pouvez récupérer une version de leur moteur open-source et laisser parler votre créativité. Le projet est encore en chantier mais rien ne vous empêche de mettre dès à présent la main à la pâte et de leur filer un coup de main. De quoi patienter en attendant que Bethesda se décide enfin à balancer autre chose que deux artworks par mois sur Fallout 3.



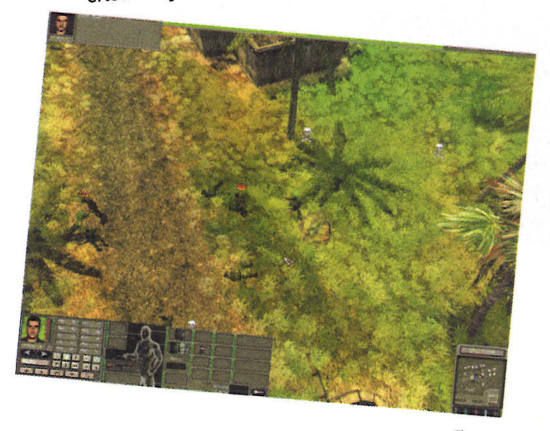
Phrase à la con

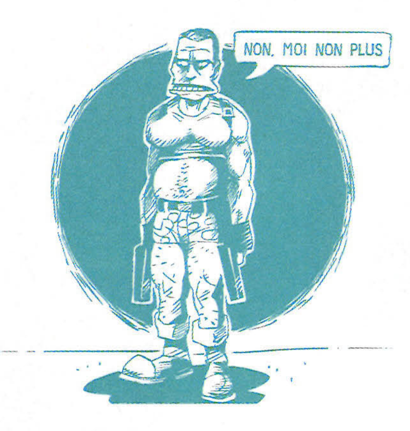
Mercredi 30/05/2007 – 13 h 36

Yavin: 'tain, ils branlent rien sur BluesNews, c'est affolant. Vais leur écrire si ça continue.

Jagged Alliance 3…

… pourrait bien sortir au premier trimestre 2008 chez les Russes d'Akella, si Strategy First (détenteur de la licence) ne décide pas de continuer son agaçant running gag en allant encore le filer à un autre studio dans dix jours.





L'autre légende

La suite d'un jeu de légende, ça vous tente ? Si l'on se réfère aux récents propos de Patrick Melchior, le P.-D.G. d'Eidos France, la possibilité que cela arrive est fort possible. Interviewé sur la chaîne québécoise MusiquePlus, il s'est laissé aller à quelques confidences à propos d'un troisième épisode de… Deus Ex. L'éditeur devrait attribuer la (lourde) tâche à son tout nouveau studio basé à Montréal et on espère juste qu'il s'agit bien d'un véritable troisième opus et pas d'une version remixée comme ce fut le cas pour Tomb Raider. Parce que JC Denton avec une plus grosse poitrine et un short plus court, je ne suis pas super fan de l'idée.



Le conte est bon

Mince alors ! Le fameux American McGee (célèbre pour quelques maps chez Id Software et sa version déjantée d'Alice) (ndFask : mais aussi l'impardonnable Bad Day L.A.) a commis une grosse bourde en parlant de son prochain jeu sur son blog. Ouh, là, là ! quelle maladresse, maintenant tout le monde sait qu'il prépare un projet basé sur les contes des frères Grimm ! Mais tout est bien qui finit bien, car American a rapidement corrigé le tir en effaçant l'information avant que ses investisseurs ne lui tranchent la tête avec des fourchettes rouillées. Bon, maintenant soyons sérieux deux minutes, il y a encore des gens pour croire à ces « bourdes » qui ne sont dans la majorité des cas que des effets d'annonce pour créer un maximum de bouche à oreille ? Et le pire, c'est que tout le monde tombe dans le panneau et relaie l'info. Faut vraiment pas être très malin.

C'était (pas) mieux avant

Les gros succès partagent souvent un point commun : ils sont inexplicables. Pêle-mêle, on pourrait citer Moby, la Twingo ou Zoo Tycoon. Ça tombe bien, c'est justement de ce dernier dont je voulais vous parler. Dès cet automne, le célèbre jeu de gestion de parc animalier se dotera d'une toute nouvelle extension baptisée Exctinct Animals. Question nouveautés, c'est facile : on y trouvera essentiellement une trentaine de nouvelles bestioles, des machins d'un autre temps qu'on pensait disparus à tout jamais. Un peu comme la 3Dfx qui a manifestement servi pour faire les screenshots.



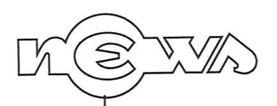
Recherche studio désespérément

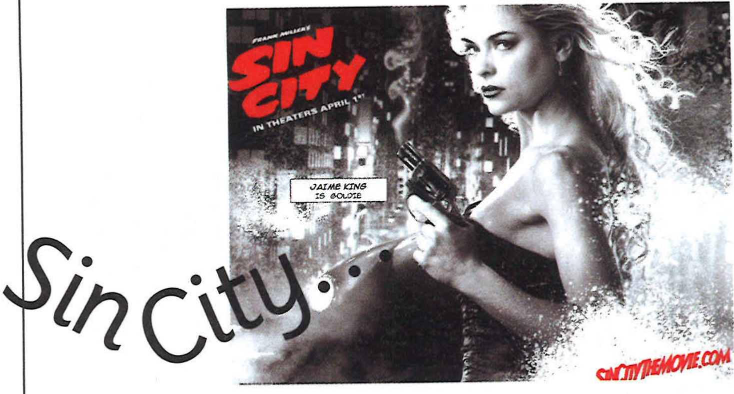
En dépit d'une liste de défauts longue comme un embouteillage sur l'autoroute du soleil en plein mois d'août, Gothic 3 avait été plutôt bien apprécié à la rédac (7/10 dans le n° 187) et par les fans de ce gros JDR teuton. Tout semblait donc se passer à merveille entre l'éditeur allemand JoWood et son développeur Piranha Games jusqu'à ce qu'on apprenne la décision du premier de faire subitement une grosse croix sur le deuxième. Fin de la série et basta ? Que nenni ! Les petits gars de JoWood sont actuellement à la recherche d'un ou plusieurs studios afin de bosser sur le quatrième opus et ils en ont même profité pour passer une annonce bien officielle comme il faut. Au cas (certes fort improbable) où ça vous intéresserait, vous n'avez plus qu'à les contacter (http://corporate.jowood.com/index.php?lang=en) et vous mettre au boulot de suite. Et comme vous aurez eu votre job grâce à nous, vous nous filerez l'exclu sur le titre, de la bière et vos femmes. De toute façon, avec ce que vous allez trimer, vous n'en aurez plus besoin.











Sin City...

Levez les bras en l'air : Sin City aura bientôt droit à son adaptation vidéoludique. Ce sont les développeurs de Red Mile Entertainment qui ont mis la main sur la licence. Bon, comme ils sont aussi responsables de Jackass : The Game, Franck Miller, l'auteur de la B.D. originale, a décidé de suivre tout ça de très près. Histoire d'éviter la course de Caddie entre Hartigan et Marv.



airFacteur

On vous a déjà parlé à quelques reprises de rFactor www.rfactor.net, une excellente simulation de bagnoles uniquement vendue en ligne. Un handicap en passe d'être surmonté grâce à l'éditeur français Sniper qui vient de s'en payer les droits pour une distribution en boutique et dans un joli packaging. Il vous en coûtera un peu moins de 40 euros, soit un peu plus cher que sur le Net pour une sortie environ deux ans plus tard, donc on espère y voir un manuel en douze volumes, un volant G25, cent balles et, bien sûr, un Mars.



Rien ne va plus

Contrairement à ce que son nom pourrait laisser penser, Overclocked n'est pas un jeu réalisé en l'hommage de notre ami C_Wiz, mais un « psycho thriller » développé par les Allemands d'Anaconda www.anaconda-game.de prévu pour la fin de l'année.
Le scénario met en scène un ex-psychiatre militaire névrosé et cinq de ses patients atteints de mystérieuses et effrayantes pathologies. Pour le déroulement du jeu, il s'agira d'un classique point & click avec tout de même une petite touche d'originalité, puisqu'on incarnera les six protagonistes à tour de rôle au fil des flash-backs de l'aventure. Voilà qui donne bien envie même si depuis Alerte Cobra et Derrick, on reste globalement assez méfiant avec tout ce qui vient d'outre-Rhin.

Le jeu gratos du mois

Comme tout le monde, il vous arrive sans doute de vous demander ce que foutent ces branleurs de 3D Realms et leur Duke 4 Ever en gestation depuis maintenant plus de dix ans. Ne vous inquiétez pas, chez nous aussi c'est une constante : on se pose souvent la question en se caressant délicatement le menton, tentant (vainement) d'avoir l'air intelligent. Vu que les locaux du développeur américain restent impitoyablement fermés à toute intrusion journalistique, on se contente de visiter leur site officiel de temps à autre, au cas où il se passerait quelque chose. Et en effet, alors qu'on ne s'y attendait vraiment plus, il s'est passé un truc ! Mais du calme, ça n'a rien à voir avec Duke, puisqu'il s'agit de la mise à disposition gratuite d'Alien Carnage www.3drealms.com/news/2007/05/alien_carnage_freeware.html, un vieux jeu d'action tout de même bien fendard. On applaudit l'initiative qui nous permet de faire un petit voyage dans le temps. N'empêche, on aurait préféré l'effectuer dans l'autre sens.



Jamais trois sans quatre

Pour une raison toujours inexpliquée, Call of Duty 3 n'est jamais sorti sur PC. Allez savoir, peut-être qu'ils n'avaient plus assez de DVD vierges chez Activision... Qu'importe, c'est de l'histoire ancienne et ça va mieux depuis qu'on a appris que le quatrième opus sortirait bel et bien sur nos machines à l'automne 2007. Même qu'il sera sous-titré Modern Warfare. Avec de vagues notions d'anglais, vous aurez compris que le scénario prendra place dans un contexte vachement plus contemporain que ses prédécesseurs et ça tombe vraiment bien, parce que la Seconde Guerre mondiale, on commençait à en avoir un peu ras la casquette. Pas encore d'images, mais quelques infos alléchantes sur nos futures activités guerrières : on pourra prendre part à de grandes arrivées sur zone à bord d'hélicos Blackhawk, exécuter les ordres et les ennemis dans de belles séances de tirs embusqués, s'embarquer dans un gros avion de transport de troupes à partir duquel on mitraillera tout ce qui passe à notre portée. Bref du grand spectacle hollywoodien, comme nous y a habitué la série. Enfin, les deux premiers en tout cas. Vu que les joueurs PC n'étaient pas dignes du 3. Non, non, je ne suis pas aigri. PAS DU TOUT.



Phrase à la con

Vendredi 25/05/2007 – 13 h 52
Yavin : Bon, on va inventer la presse semestrielle.
Yavin : et bosser au catalogue Ikea.
Yavin : ça va être peinard ça.

DJ Lose







Chaud business

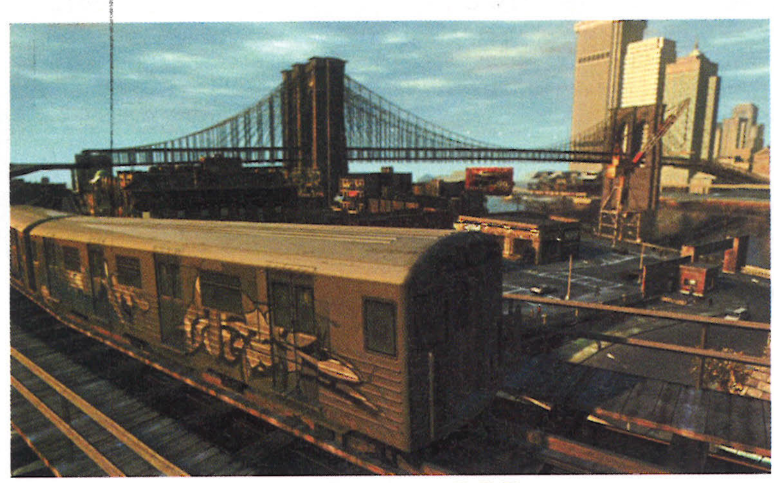


À l'heure où j'écris ces lignes, les fenêtres vibrent sous les rafales de vent, les arbres ploient sur eux-mêmes et la température doit approcher la moyenne sibéri… oui, bon il fait 11°, mais ça caille, quoi. Du coup, j'ai froid aux mains, l'occasion d'investir dans un « Heated Computer Keyboard » ou « bon clavier chauffant qui poutre » en français. L'engin est capable de nous caresser les phalanges en nous balançant une quarantaine de degrés dans les mimines. Fantastique, bien que d'après C_wiz, une bonne carte graphique de dernière génération fait encore mieux et a le mérite de réchauffer toute la pièce. Voire un hangar.



Nintendo…

… prévoit d'écouler jusqu'à trente-cinq millions de Wii aux États-Unis d'ici 2012. C'est en tout cas ce qu'affirme George Harrisson, le vice-président de leur département marketing. Et si vous voulez savoir où il a obtenu l'info, j'ai la réponse : dans ses rêves.



Peur sur la ville

En théorie, on n'est pas censé vous parler de Grand Theft Auto 4, le titre de Rockstar n'étant pas annoncé sur PC. Mais bon, tous les autres épisodes sont sortis quelques mois après leurs pendantes consoles, on ne voit pas pourquoi il en serait autrement cette fois. Surtout que mon petit doigt… bref. En plus, contrairement au mois passé, on a enfin quelques détails à distiller. Figurez-vous que le trentenaire qui tient le premier rôle s'appelle Niko, comme les voitures téléguidées mais avec un « k » en moins. On devrait pouvoir sauter dans une rame de métro pour se rendre d'un lieu à l'autre à toute vitesse, grimper aux poteaux et même… nager. Quant au lieu où se déroule l'aventure, ce sera la ville de Liberty City (comme dans GTA III) en version super étendue, puisqu'il ne vous faudra pas moins d'une heure pour la parcourir d'un bout à l'autre. L'ennui, c'est qu'on ne sait pas s'ils parlent d'une heure en bagnole, en nageant ou en faisant du smurf. Forcément, ça risque de changer pas mal de choses.

Phrase à la con



Lundi 28 mai – 16 h 16
Faskil : Ahahah
Faskil : J'enlève mon casque et donc du coup le son pète dans la rédac, ça joue mon remix de Burufunk…
Faskil : Et Cyd qui me fait : « C'est la zique de Supercopter ? ».

Pas de bol

Au risque de décevoir un paquet de monde, les développeurs de Gas Powered Games ont annoncé une bien triste nouvelle : Supreme Commander ne profitera jamais de DirectX 10. La faute incomberait à l'arrivée trop tardive de Windows Vista alors que le jeu était pratiquement terminé. Pas de bol vu que le système d'exploitation de Microsoft et sa suite d'API sont complètement indissociables.
Du coup, je voudrais m'adresser à tous les malheureux qui se sont payés des 8800 Ultra pour profiter du jeu de Chris Taylor : vous êtes fort déçus, c'est normal. On comprend parfaitement votre désir de jeter votre zoulie carte par la fenêtre d'un air rageur. Mais ne désespérez pas ! Il y a toujours Halo 2 ! Ah, ah, non je déconne, balancez-la.





Sous le soleil

Jack Keane n'a vraiment pas de bol. Alors qu'il pensait avoir trouvé un taf bien peinard, son employeur décide subitement de l'envoyer faire le zouave à l'autre bout de la planète. Le manque de sousous se faisant cruellement sentir, pas question de démissionner et de cavaler dans l'autre sens, il va falloir payer de sa personne. Voilà donc notre ami embringué dans un drôle de voyage et contraint d'accompagner un mystérieux agent secret sur une île paradisiaque truffée de mystères en tout genre. Et là, je me demande si je vous ai rédigé le pitch du futur point & click des Allemands de Deck 13 ou un résumé rapide de la vie de Faskil.

Tout vient à point...

Le très attendu Aquaria (www.bit-blot.com/aquaria/) a gagné le dernier Independent Games Festival, ça vous le saviez déjà. Ce que vous ne saviez pas, c'est qu'une version pour OS X est désormais en chantier chez Ambrosia Software (www.ambrosiasw.com/), les mêmes qui viennent tout juste de terminer le portage de Defcon pour nos amis amateurs de pommes. Après ça, osez encore dire qu'il n'y a pas de jeux sur Mac. O.K., il y en a deux tous les huit mois. Mais il y en a. Mauvaises langues.



Gameetic

Être développeur indépendant, c'est un peu la grosse frime, la mégaclasse et ça fait tomber les midinettes comme des mouches. Mais voilà, ça ne remplit pas toujours le frigo. Afin de pallier cette carence, des petits malins se sont mis à réfléchir à une solution. Après quelques parts de pizzas et bières de circonstance, ils en sont arrivés à la conclusion que le mieux était de réunir tous les futurs talents. Voilà (probablement) comment est né IndieGameJobs (www.indiegamejobs.com/), un chouette site communautaire dédié au développement indé. On y trouve des annonces pour des petits ou des plus gros boulots, on peut même y laisser son profil en espérant se faire embrigader dans un projet, bref c'est un peu le MySpace du jeu indé. En beaucoup moins moche, mais ce n'était pas vraiment un challenge ça.

Au voleur

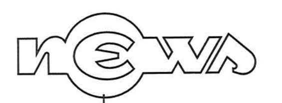


Quoi de plus terrifiant que de se faire chourer sa bière alors qu'on s'absente juste quelques instants au petit coin ? Rien, c'est certain. Voilà pourquoi un sympathique inventeur a conçu le « Beer Burglar », un antivol que l'on colle sur sa chope et qui se met à gueuler dès qu'un malotru tente de se l'enfiler. L'idée est excellente mais, comme me le souffle Faskil, pour être vraiment tranquille, il suffit de vider son verre d'un trait dès que le serveur l'a posé sur la table. C'est imparable.

La carte Sims

Allez salut hein, on vous aimait bien ! Hein, quoi ? À qui je parle ? Ben aux Sims, pardi. Ils s'en vont. ENFIN. Si, si. C'est écrit dans le nom de la future extension annoncée par Electronic Arts : Bon Voyage. C'est bien qu'ils se cassent une fois pour toutes, non ? Ah, visiblement non, le titre n'est qu'un leurre pour un add-on prévu pour on-ne-sait-pas-quand et basé sur les escapades lointaines de nos amis virtuels. Au programme, balade en Asie, sur une île tropicale ou camping dans la nature. Comme si ça ne suffisait pas, un kit d'objets officiels issus de la marque suédoise H&M est également prévu pour la modique somme de 20 euros. Et je vous ai gardé le meilleur pour la fin : un film devrait bientôt sortir au cinéma ! La Fox vient en effet de se payer la (juteuse) licence. Voilà, au point où on en est, je crois que ça ne m'étonnera même pas de voir un Sims se présenter à l'élection présidentielle de 2012.





Master Chief à poil



Pour ceux que ça intéresse, il paraît qu'Halo 2 a été retardé. Hmm ? Mais si, vous savez bien, Halo 2, le FPS de Microsoft. Le truc qui ne tourne que sous Vista avec une technologie d'il y a cinq ans. Bref, on sait aujourd'hui pourquoi le titre a vu sa date de lancement post-posée : il y avait du nu dedans. Non, je ne plaisante pas. Il paraît qu'on y voyait des morceaux d'anatomie et que cette malheureuse erreur a contraint Microsoft à apposer en dernière minute un avertissement « interdit aux moins de dix-sept ans » sur la jaquette. Ils auront vraiment tout essayé pour en vendre plus. Même d'en faire une série limitée avec du porn dedans.

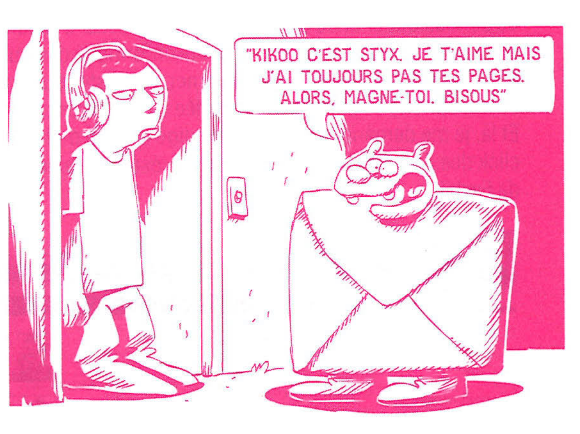
Test Drive SOLIDARNOSC



C'est le site polonais Gracz.info qui révèle le scoop : « Test Drive Unlimited 2 w produkcji ! » Ça alors ! Pour ceux qui n'auraient pas pigé, en gros, nos confrères de Gracz nous apprennent que TDU2 serait déjà en chantier. Yavin, qui manifestement maîtrise la langue de Jaruzelski, me souffle à l'oreille qu'on devrait y trouver de la météo dynamique et du off road. Et moi, je peux vous dire qu'il y aura toujours des voitures. Même qu'il y en aura plein. De toutes les couleurs. Et pourtant, j'en touche pas une en polonais.

Amour moderne

Pour les geeks romantiques en manque d'originalité, la société ApoteoSurprise propose un nouveau service pour déclarer sa flamme à l'être cher : le SMS humain. Pour la modique somme de 590 euros, un comédien déguisé en enveloppe géante se présente au domicile ou sur le lieu de travail de la victime et lui déclame le message d'amour de vive voix, le tout immortalisé grâce à une caméra cachée. De quoi se remater avec émotion la scène dans quelques années en murmurant à sa bien-aimée : « Tu te souviens, chérie ? C'est ce jour-là où je t'ai collé la honte en public. »



Engagez-vous !

Les premiers acheteurs de la simulation d'hélicos Enemy Engaged 2 ont eu l'immense surprise de recevoir un DVD bonus avec leur commande. Les gentils développeurs de G2 Games http://www.g2games.com leur ont en effet glissé dans la boîte un magnifique documentaire gratos sur « la place des hélicoptères de combat sur les champs de bataille ». Pour tous les déçus qui n'auront pas eu droit à ce fabuleux cadeau, je vous fais un résumé rapide : la place des hélicoptères, c'est dans le ciel.



Phrase à la con

Lundi 28/05/2007 – 14 h 27
Yavin : Un film sur les Sims, ça va être monstrueux ça !
Faskil : Gni ?
Faskil : T'es sûr que c'est pas plutôt un « film avec Sim » ? O.K., c'est tout aussi improbable, mais bon.



Metaboli...

... a fait les yeux doux à Sega qui vient d'accepter de mettre son catalogue à disposition sur le célèbre portail de distribution numérique. Ça se passe sur www.gamesplanet.com et je n'ai rien de particulièrement drôle à ajouter, donc je m'arrêterai là.



Toute une histoire

C'est officiel, Making History : The Calm & The Storm sortira bientôt en France, en septembre pour être précis, sous la bannière Big Ben Interactive. Youpi, depuis le temps qu'on l'atten... euh, non je déconne, c'est à peine si je connaissais ce jeu avant de rédiger cette brève. Faut dire qu'avec ses graphismes au sex-appeal digne d'une devanture de quincaillerie, on peut difficilement s'arrêter dessus à moins d'y être forcé par un révolver judicieusement posé sur la tempe. Bref, le jeu est sorti au mois de mars aux États-Unis, il s'agit de stratégie au tour par tour et j'imagine que c'est fantastique si on aime le genre et qu'on a envie de rejouer pour la 853e fois la Seconde Guerre mondiale. En tout cas, c'est pas moi qui ferai le test. Sinon, j'arrête de respirer.

Un katana et des menottes

Le film Beowulf aura bientôt les honneurs d'une adaptation en jeu vidéo. C'est Ubisoft qui s'y colle et je vous rassure tout de suite : ils parlent du prochain blockbuster de Robert Zemeckis, produit par la Paramount et prévu pour fin 2007. Pas du nanar de 1999 avec Christophe Lambert. Pour ça, il y a déjà les Lapins crétins.

Y a un Turc



Cher ami lecteur, vous serez ravi d'apprendre le changement de titre de Loath Nolder : Labores Solis en un vachement plus digeste (mais aussi plus convenu) Darkness Within. Ce jeu d'aventure/horreur en point & click, développé par les Turcs de Zoetrope Interactive, est toujours prévu pour l'automne. On nous annonce une histoire à faire peur, très librement inspirée de l'univers d'HP Lovecraft, avec sa dose de sciences occultes et trucs étranges venus de l'au-delà et affublés sans aucun doute de noms imprononçables. Du coup, finalement, leur premier titre était peut-être le mieux senti, c'est con.



« Au pied ! »

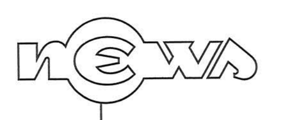
Vous en avez marre de vous trimbaler en permanence avec un GPS ? D'être obligé de garder un œil sur l'écran pour suivre les indications ou de supporter la voix nasillarde qui éructe d'agaçants « au prochain croisement, tournez à gauche, tournez à gauche » ? Vous voulez un truc moderne, discret et geek ? Pas de problème, Martin Frey a pensé à vous. Ce designer allemand vient en effet de mettre au point un prototype de chaussures qui, grâce à un mécanisme hautement sophistiqué (à base de fluides électromagnétiques et de bluetooth), indiquent par leur inclinaison la direction à suivre.
Baptisées « CabBoots », leur seul défaut est qu'elles ont pour le moment un look de sandales Scholl, mais sinon, les vidéos de démonstration sont assez bluffantes. Reste plus qu'à espérer que l'invention se démocratise très vite, que tout le monde en porte à Levallois et qu'un petit malin pirate le machin. Comme ça, on pourra forcer les gens à faire du moonwalk et les observer de la fenêtre de la rédac. Ça nous changera de DotA.

La Danse sale



Il y a des films qui marquent toute une génération sans que l'on sache vraiment pourquoi. Tout le contraire de Dirty Dancing dont les fans vous répondront tous la même chose : ce film a changé ma vie quand j'ai vu l'héroïne trémousser son petit corps sexy sur les dance-floors (pas vrai, Yavin ?). Histoire de fêter dignement les vingt ans de ce long métrage cultissime, Codemasters nous en proposera bientôt une adaptation en jeu vidéo. On ne sait pas du tout ce dont il s'agira comme type de gameplay mais, sauf grosse surprise, ça ne devrait pas être un RTS.

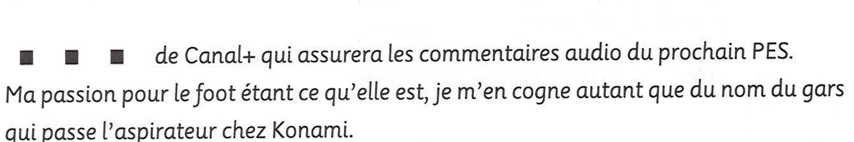




Faux départ

Comme vous êtes quelqu'un de responsable, vous ne précommandez pas vos jeux et préférez attendre le test effectué par vos gentils copains de Joystick. C'est très bien, on vous en félicite, et en plus, ça nous permet de bouffer tous les mois. Cela dit, parfois, la précipitation a ses vertus, comme ont pu s'en rendre compte les joueurs américains qui ont mis la main à la poche avant même la sortie du très bon Colin McRae DIRT. En cadeau, ils ont reçu un code leur permettant de débloquer dix bagnoles supplémentaires dont la prestigieuse Celica GT4 ou l'exceptionnelle et légendaire 205 Turbo 16. Pas de bol pour nous, rien ne semble avoir été prévu pour le moment en Europe. Mais si ça se trouve, nous, on y aura droit gratos dans la version de base. Sinon, on ira rendre visite à nos potes de Codemasters avec des bidons d'essence.

C'est Laurent Paganelli…



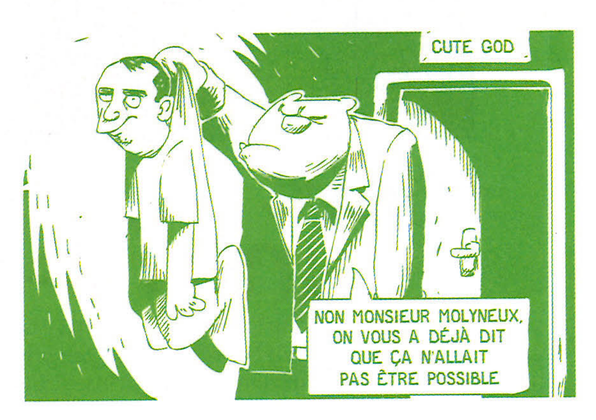
■ ■ ■ de Canal+ qui assurera les commentaires audio du prochain PES. Ma passion pour le foot étant ce qu'elle est, je m'en cogne autant que du nom du gars qui passe l'aspirateur chez Konami.

Le mariage du siècle

Quand une figure emblématique du cinoche rencontre une icône du jeu vidéo, tous les geeks du monde entier retiennent leur respiration et se mettent tout à coup à faire des petits bruits d'excitation. Surtout quand les deux larrons en question ne sont autres que John Woo (sultan chinois du cinoche « pif-paf » de Hong-Kong) et Warren Spector (vieux de la vieille du jeu vidéo, responsables de titres assez méconnus comme Deus Ex ou plus récemment Dark Project)… Les deux lascars se sont rencontrés on ne sait pas trop où (probablement en boîte de nuit ou au PMU du coin) et ont tout de suite sympathisé. Ensuite, sans même s'accorder le temps des préliminaires, ils ont décidé de se lancer ensemble sur la production d'un jeu et d'un film tournant autour de l'univers des ninjas. Cela s'appellera Ninja Gold et ça nous contera les aventures de tueurs en pyjamas dans un univers contemporain. C'est tout ce qu'on sait pour le moment. Bon, je vous laisse, moi je retourne faire des petits bruits.



Boîte à idées



Vous touchez en programmation ? Pondre du code pendant des nuits entières c'est votre passion ? O.K., parfait, je ne vous demande pas si vous aimez les jeux, le contraire serait étonnant. Donc j'ai ce qu'il vous faut, le truc que vous attendez depuis des années : un bac à sable moderne pour montrer ce que vous savez faire. Ça s'appelle CuteGod http://lostgarden.com et il s'agit, comme le nom l'indique, d'un futur God Game directement inspiré de Populous. Futur parce que les petits gars qui se sont fendus du concept ne vous donneront que les éléments graphiques et quelques bases de gameplay pour montrer votre talent, à vous de faire le reste. Le deal est simple : vous rendez votre taf aux organisateurs et ils le mettent en ligne pour le soumettre à la critique. Une chouette idée qui devrait remporter un franc succès dans la communauté des programmeurs amateurs. Avec un peu de chance, on aura même droit à une grosse tuerie mais peut-être aussi à une bouse intersidérale et là, j'aurai l'air idiot, mais ce ne sera pas vraiment la première fois (ndFask : c'est bien vrai).

Phrase à la con

Mercredi 30/05/2007 – 10 h 46

Yavin : On n'a jamais bouclé autant de pages en un jour.

Faskil : Ouais.

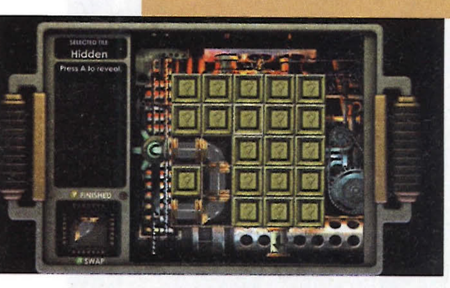
Faskil : Ça va finir par se voir qu'on ne branle rien d'habitude.

"Who is Atlas ? Bonne question, la personne en question communiquant avec vous sans que vous sachiez vraiment qui c'est...

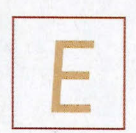


>Genre : FPS le plus attendu du moment
>Éditeur : 2K Games
>Développeur : Irrational Games/États-Unis
>Sortie : 24 août 2007

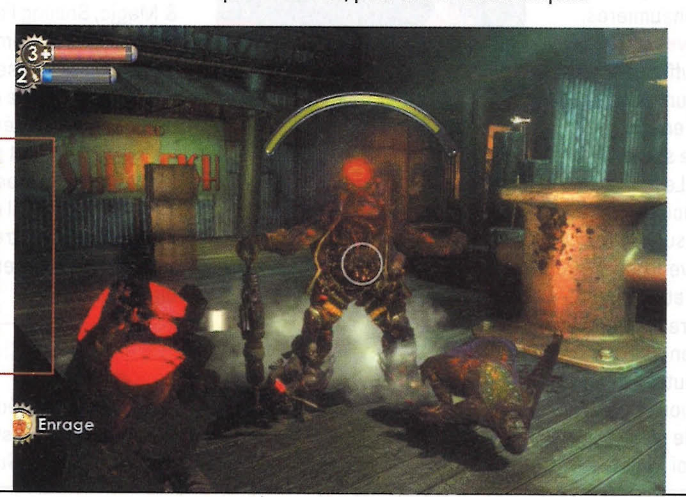
BIOSHOCK



Le piratage (de tourelle, de points de vente, etc.) implique un minijeu assez réussi, même s'il finit par lasser un peu.



Eh oui, on vous parle encore de BioShock. Après les cinq pages du mois dernier, hop, on vous en remet une petite, histoire de ne pas laisser refroidir le bestiau... Qu'est-ce que vous voulez, il mérite, il mérite, hein, c'est comme ça. Il faut dire que contrairement à Styx, je n'ai pas eu besoin d'aller à New York pour y jouer, que j'ai eu accès à trois niveaux et pas à un seul et qu'enfin, les versions Xbox 360 et PC étaient cette fois présentées. Autant de détails qui, cumulés, justifient que vous lisiez en ce moment ces quelques lignes... Inutile de revenir sur la dream team Irrational Games : on a dit tout le bien qu'on en pensait le mois dernier, et on espère que BioShock, pour briser toute l'iniquité de leurs anciennes débâcles financières, se vendra cette fois davantage que le dernier Alexandra Ledermann. Cela étant dit...



Capacité intéressante : celle qui vous permet de manipuler un Big Daddy, afin qu'il vous protège comme si vous étiez une « little sister ».

Les maîtres de l'univers

La première qualité de BioShock, c'est l'univers qu'il met en place. Ici, on découvre du neuf, on admire du jamais vu, et Rapture, cette cité engloutie qui vous sert de terrain de jeu, vous enveloppe immédiatement de son ambiance :

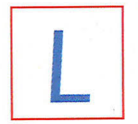


Waouh ! Délire l'ambiance de ce bal masqué !

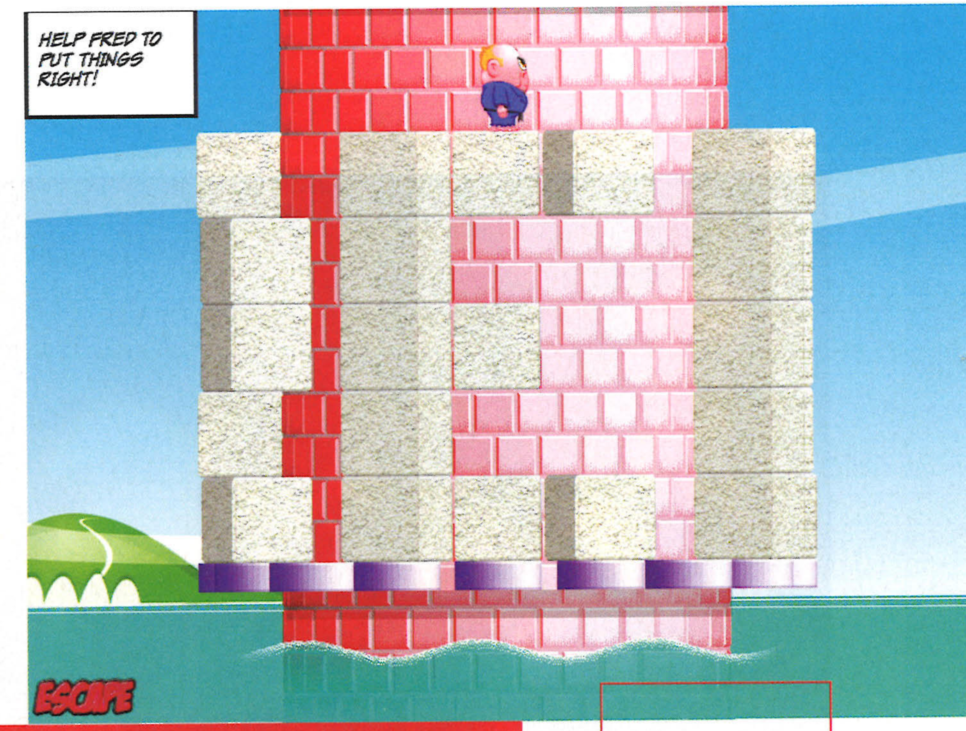
publicités au dessin naïf (genre « y a bon Banania »), messages de propagande (« Prenez vos Plasmides et évoluez », « L'esthétique est un impératif moral »), décors en ruines témoins d'une guerre civile qui a éclaté il y a de cela une décennie, omniprésence de Splicers défigurés à l'histoire sombre et l'esprit perturbé... On évolue dans ces décors grotesques et inondés en éprouvant un délicieux mélange de peur (de l'inconnu plus que d'autre chose) et d'excitation. Dans cet univers avare d'alliés, vous voilà contraint de récupérer différentes armes pour vous défendre (pistolet, fusil, mitraillette, lance-grenades, lance-flammes... la panoplie classique), ainsi que d'absorber ces modificateurs de gènes que sont les Plasmides, qui vous accordent différents pouvoirs : pouvoir igné, tandis qu'une flamme part de votre main pour faire entrer en combustion une flaque d'huile, ou encore décharges électriques, mais aussi télékinésie ou, plus loin dans le jeu, téléportation (mais ce dernier point reste à confirmer, cette capacité ayant seulement été dévoilée fugacement par un développeur). La combinaison armes de poing/capacités spéciales fait merveille, surtout quand on y ajoute la possibilité de pirater tourelles défensives ou caméras de sécurité, ainsi que d'autres joyeusetés, comme piéger les points de santé que peuvent utiliser vos ennemis. Et puis il y a les « petites sœurs », ces fillettes protégées par les imposants Big Daddy, dont vous pourrez tirer l'Adam (indispensable à la récupération de Plasmides) jusqu'à les faire mourir, ou que vous déciderez de sauver... Choix moraux, problèmes à solutions multiples, combats originaux, réalisation sublime, ambiance à pleurer... BioShock promet tout cela et plus encore. Pour ce que l'on a pu en voir, il va très certainement tenir parole.

Chris

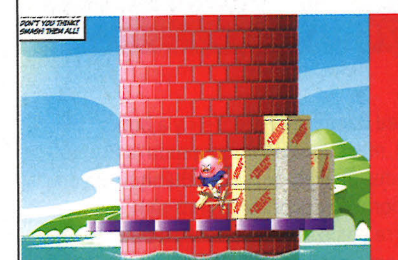




Les concepteurs de jeux ont beau nous torturer à longueur de temps, que deviendrait-on sans leur existence ? J'imagine que, comme moi, le tricot vous tente moyen, la pâte à sel ne vous intéresse plus depuis la maternelle et la peinture au numéro c'est fun trois minutes et puis on s'aperçoit que c'est encore plus amusant de la balancer par la fenêtre. Donc ces gens-là on les aime et ils nous le rendent souvent bien, avec de bons jeux qui parfois ont l'audace de se permettre une amusante mise en abîme. C'est le cas de Lighthouse Lunacy www.athleticdesign.se/lighthouselunacy, dont le but est de résoudre les puzzles mis en place par le « game designer » dans un univers où il est réellement défini comme le vrai méchant à abattre. Le malotru se permettra même de communiquer avec nous via des écrans de dialogue afin de nous mettre au défi de résoudre ses nouveaux plans machiavéliques. L'idée



Lighthouse Lunacy À la vue de notre héros, devinez ce qu'il préfère, manger ou bouger ?



DÉCLARATION D'INDÉPENDANCE

Lighthouse Lunacy Les pièges posés sur notre route seront nombreux, préparez un cerveau de rechange.

marche assez bien et les niveaux sous forme de « tours rotatives » (le perso ne se déplace pas réellement, c'est tout le niveau qui effectue une rotation sur lui-même) rappellera aux plus anciens la grande époque du célèbre Nebulus de Triffix Entertainment. On pourrait même hurler au plagiat si le déroulement général du jeu ne se présentait pas d'une manière totalement différente au titre dont il s'inspire. De toute façon, comme je suis un garçon bien élevé, je vais accorder le bénéfice du doute aux développeurs.

Encore des tours

Passons maintenant au gros titre du mois. Attention, ça va parler jeu de rôle, stratégie et ça va sévèrement poutrer dans les chaumières. C'est que Battle for Wesnoth www.wesnoth.org déchire des feuilles de papier en soufflant dessus, fatalise le plus vaillant des sumotori d'une pichenette derrière l'oreille et envoie Jack Bauer chialer dans les jupes de sa mère d'un simple froncement de sourcils. Le moins qu'on puisse dire, et je préfère le préciser avant qu'on ne me jette des cailloux sur la tête, c'est que Wesnoth n'est pas un nouveau jeu. Le développement a débuté en 2003 et continue sur sa belle lancée avec une aventure toujours plus soignée. Mais je vous imagine en train de démonter les accoudoirs de votre fauteuil en attendant que je vous explique de quoi il s'agit alors ne perdons pas une seconde de plus et allons-y. Bon, vous voyez Heroes of Might & Magic, Shining Force ou Final Fantasy Tactics ? C'est un peu la même chose, soit un jeu de rôle dont les combats se déroulent au tour par tour. Une vague histoire englobe le tout, pour justifier les bastons et l'intérêt vient des nombreuses unités, attaques et pouvoirs disponibles. D'autant que nos persos évoluent et gagnent en puissance au fil des victoires. Voilà, c'est tout simplement de la trempe des titres cités plus haut parce que c'est bien foutu, étoffé et franchement digne d'intérêt.

Battle for Wesnoth Des décors peu détaillés contrastent avec les très jolies unités.



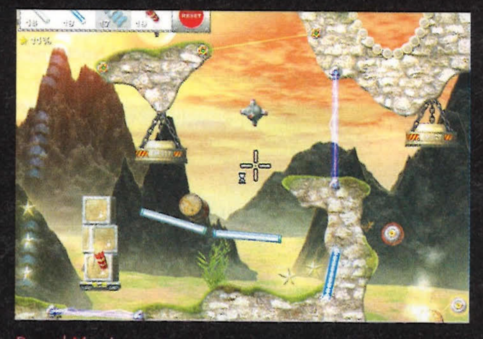
Battle for Wesnoth Au fait, je vous ai dit que c'était gratuit ?

Laine et passion

Sur la page précédente j'évoquais des sumotori, c'est donc l'occasion de parler de leur passion. Sumotori Dreams



Sumotori Dreams
Ce n'est certes pas très détaillé mais le fun est bel et bien au rendez-vous.



Sumotori Dreams
« Oh pardon maman, j'ai encore cassé la table. »

Barrel Mania
Là ce que vous ne voyez pas ce sont les modèles physiques exceptionnels. Ça déchire.

Sheeplings
Un chien parmi les loups, espérance de vie : six secondes.

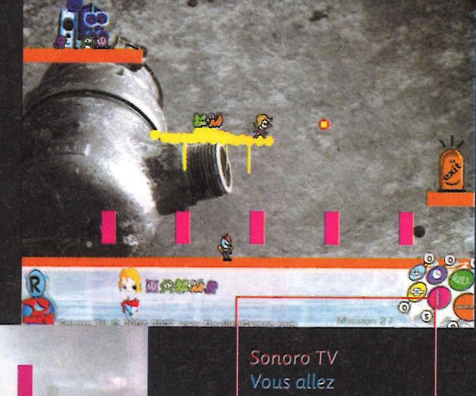
http://web.t-online.hu/archee83/sumotori permet de s'adonner à ce sport plein de grâce sans nécessiter un apprentissage compliqué puisque tout se contrôle très facilement à l'aide des flèches de direction et de deux autres touches du clavier. Un titre qui permet, selon ses concepteurs, à un novice de rétamer un joueur confirmé. Un peu comme Tekken quoi, si vous voulez l'avis d'un fanboy intégriste de la série des Virtua Fighter. Et maintenant que ma tête est mise à prix, reste à vous communiquer celui de Sumotori Dreams, c'est-à-dire rien, c'est intégralement gratos. De plus, avec 96k comme taille de programme, ça ne ruinera pas non plus votre connexion au Net. Plus onéreux mais pas nécessairement moins fendard, applaudissez maintenant Sheeplings www.sheeplings.com et son aventure qui nous propose de jouer les bergers. On y dirige un troupeau de moutons en tentant de résoudre tous les problèmes de logique qui jalonnent le parcours. Même s'il s'agit d'un concept vieux comme le monde (enfin, le monde depuis Lemmings), il faut bien avouer que ça marche toujours bien surtout quand c'est pensé pour que les petits enfants puissent faire joujou avec leurs parents, ce qui est le cas ici.

Par ici la sortie

Aller d'un point A à un point B représente probablement une activité commune à tous les êtres vivant sur cette planète. Comme si rester chez soi à ne rien branler ne consistait pas déjà en une terrible épreuve, mais passons.
Dans les jeux vidéo on se tape souvent un peu le même délire avec de nombreuses variations sur le même thème. Sonoro TV http://devilishgames.com/sonorotv en est une parfaite illustration car au lieu de diriger directement les personnages et, un peu à l'instar du jeu précédent, on guide indirectement ceux-ci vers la sortie. Sauf qu'ici on le fait en traçant des lignes grâce à la souris et que ces lignes ont des particularités bien distinctes : certaines permettent de rebondir, certaines s'effacent au bout de quelques secondes et d'autres pas. Ça rappelle beaucoup Yoshi Touch & Go sur Nintendo DS et ce n'est pas pour me déplaire même si les musiques techno takboum ont bien failli avoir raison de mes pauvres oreilles. Si ça vous fait ça aussi, essayez alors Barrel Mania www.cgssoftware.com/downloads.htm, un jeu toujours dans le même esprit mais avec un baril à amener vers la sortie. Là aussi on peut tracer des lignes mais également des flèches qui permettent d'influer sur sa direction ou d'autres gadgets tous plus utiles les uns que les autres. L'avantage c'est que celui-là est plus zen vu que l'on peut préparer toute sa popotte avant de lâcher le « héros » à l'aventure.

United colors of...

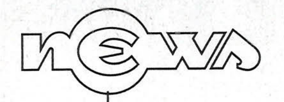
Allez comprendre pourquoi, les jeux de réflexion dans lesquels on doit aligner trois bidules de même couleur afin de les faire disparaître sont incroyablement populaires. Remarquez, je dis ça comme si je ne pigeais pas cette obsession alors que je viens de passer trente-deux heures d'affilée sur Exocubes www.gameeel.com/exocubes et que mes yeux injectés de sang tentent de discerner ce que je suis en train d'écrire. C'est que c'est addictif, ces conneries. Celui-ci dispose de quelques originalités puisqu'on aligne d'abord ses petits cubes horizontalement ou verticalement alors qu'un scanner passe toutes les x secondes afin



Sonoro TV
Vous allez en voir de toutes les couleurs.



Sonoro TV





Exocubes
Je vous préviens, avant de faire ça il vous faudra plusieurs années d'entraînement.

Strategist
La bonne nouvelle c'est que les fans de Steel Panthers ne seront pas dépaysés.

de valider nos lignes de couleur un peu comme dans Lumines. Ça ne casse pas trois pattes à Donald Duck mais le jeu est assez joliment réalisé pour mériter quelques minutes d'attention voire l'heure « gratuite » proposée par la démo. À vous de voir si ça mérite de lui consacrer un peu de vos précieux deniers. Sinon lancez-vous dans Strategist www.oxeyegames.com/strategist, un jeu de… dois-je vraiment le préciser ? C'est du tour par tour et malgré l'austérité ignoble des graphismes, voilà un jeu à la jouabilité travaillée et à l'univers aussi rebutant au premier abord qu'il est attachant une fois dans l'aventure.

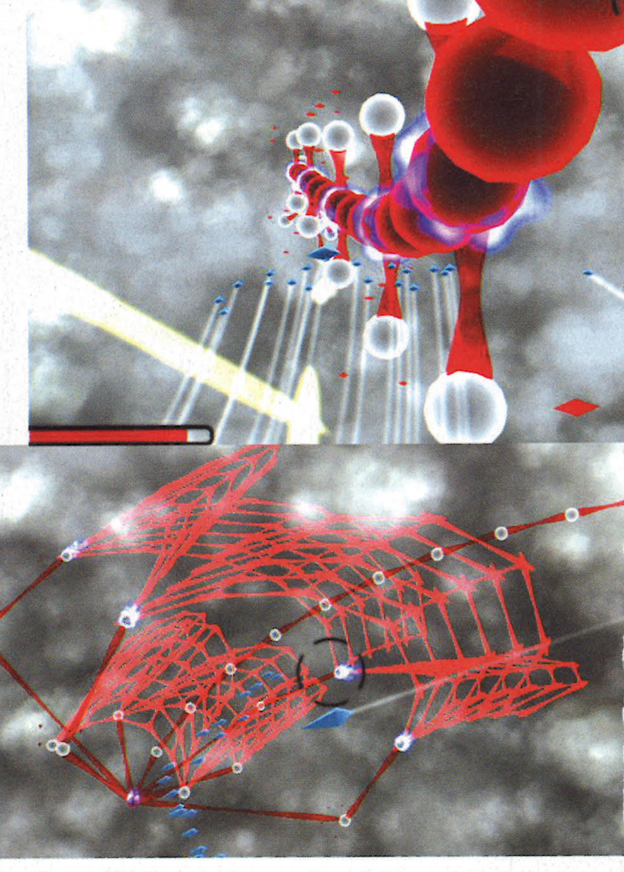
Facultés d'adaptation

Que seraient les jeux indépendants sans les projets étudiants ? Étant donné que beaucoup de productions pro sont des évolutions de travaux de fin d'année, pas grand-chose, c'est certain. On peut d'ailleurs voir ces futurs tueurs au travail avec des idées comme Bossinabox www.digipen.edu/GameGallery/websites/BossInABox, un titre significatif sachant que le concept se résume à un boss enfermé dans une boîte. Le joueur contrôle un viseur dont la particularité est de tourner autour de six faces du cube, son seul pouvoir est de tirer sur la bête en prenant soin d'éviter les saloperies qu'il lâche autour de lui. Une fois blessé, il se divise alors en plus petits ennemis à anéantir de la même manière.
Voilà qui ne marquera certainement pas l'histoire mais permet tout de même de voir les recherches de certains futurs développeurs.
Il en va de même avec Empyreal Nocturne http://empyrealnocturne.com/index.html et sa horde de zoziaux à contrôler afin de coller une grosse pâtée aux gigantesques ennemis que l'on va rencontrer. Les graphismes sont encore au stade de l'expérimental mais les bonnes idées sont là d'autant que la fluidité des animations et la grâce des créatures a de quoi en bluffer plus d'un. Notez que, pour être bluffé, il faut disposer d'une bonne bête de course, le Core 2 duo ne sera vraiment pas de trop.

Pixel et lui

Si vous aimez la stratégie au tour par tour et la 3D isométrique, Urban Legends http://euthanize-today.com pourrait bien vous titiller le cortex préfrontal comme dirait le docteur Kawashima. Le mien ne fonctionne d'ailleurs pas très bien puisque j'ai parlé de stratégie et qu'il s'agit en réalité plutôt

Empyreal Nocturne
Avouez que pour de l'abstrait, ça tape.



Empyreal Nocturne Ce ciel me rappelle ma Belgique natale.

Bossinabox
Il n'est pas beau, c'est normal, c'est un boss.



Tank Universal



Tank Universal
Difficile de ne pas faire le rapprochement avec un certain Battlezone…

Urban Legends
Le premier niveau permet de se familiariser avec les mécaniques de jeu.



de tactique. Vous y prendrez la tête d'une escouade de petits soldats rigolos et effectuerez les missions qu'on vous dit de faire SANS POSER DE QUESTIONS, euh, oups, je m'emporte.
Oui, donc, vous les accomplirez dans l'ordre en prenant bien soin de ne pas envoyer toutes vos troupes à la mort dès le départ. L'histoire se déroule dans un futur pas si proche que ça (2127, c'est pas demain la veille) en plein désarroi suite à une grosse erreur de la part des USA en 2029. Je vous laisse la joie de découvrir le scénario un peu glauque mais amusant, autant que les graphismes mignonnets et plein de couleurs joyeuses qui donnent envie d'être propulsé dans un univers ou la bouffe génétiquement modifiée génère des cancers à la volée. Un didacticiel fort bien présenté permet de se faire la main et, très franchement, il s'agit d'un des jeux les plus pros qu'il m'ait été donné de voir dans le milieu indé. De toute façon, vous en avez maintenant l'habitude dans cette rubrique, quand ce n'est pas gratuit on peut toujours se faire la main sur une démo avant de la mettre à la poche.

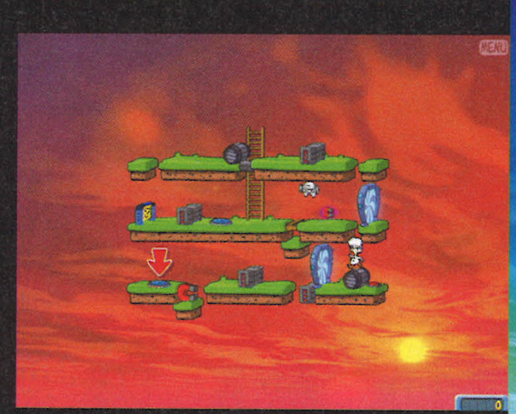
Du travail de pro(f)

Près de quatre pages et même pas un petit jeu de tanks ? C'est un scandale ! Réparons ça tout de suite avec Tank Universal www.tankuniversal.com/TU%20DEMO.zip, un chouette projet, intégralement en 3D et dont les graphismes rappelleront un Renoir à tous ceux qui se sont drogués avant de lire cette rubrique et Darwinia ou (logiquement) Tron aux plus lucides d'entre vous. Le jeu est encore loin d'être fini aussi je me dois de vous demander la plus grande indulgence envers ses créateurs. Pour le concept, rien de bien compliqué, on contrôle un véhicule armé et le but est de se défaire d'une horde d'autres véhicules encore plus armés mais vachement plus vulnérables. C'est toujours comme ça de toute façon, l'adversaire a toujours des armes de folie et un blindage digne d'une feuille de papier. On termine sur Professor Fizzwizzle and the Molten Mystery http://grubbygames.com/pfmm. Cette suite d'un des plus chouettes puzzles games de l'année dernière apporte 210 niveaux inédits dans lesquels il faudra toujours aider le héros à sortir à l'aide de divers objets comme des tonneaux sur lesquels on marche ou des ascenseurs à activer. Si vous êtes (comme moi) particulièrement nul, il y a une flopée de niveaux pensés pour les mômes et les fous furieux du neurone auront les parcours avancés pour fumer de la caboche à leur tour. Et bien sûr, on peut toujours en créer soi-même.

Yavin

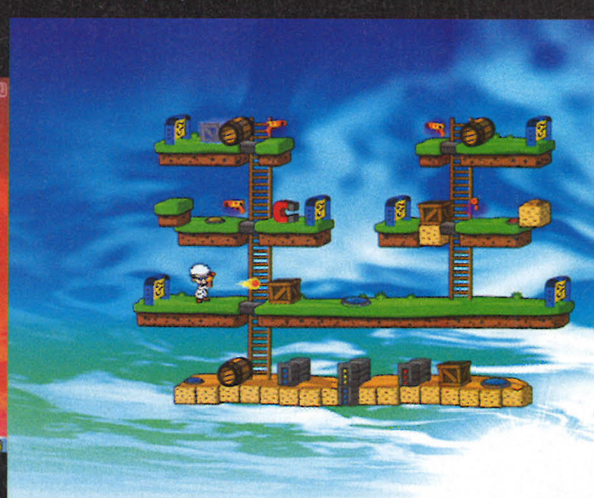


Urban Legends
O.K., donc ils sont vingt fois plus nombreux, on va tous crever, cool.




Professor Fizzwizzle 2
Vous c'est le petit bonhomme, la flèche rouge c'est la sortie. Le but, c'est d'y parvenir.

Professor Fizzwizzle 2
C'est fou tout ce qu'on peut faire avec des caisses, des aimants et quelques tonneaux.

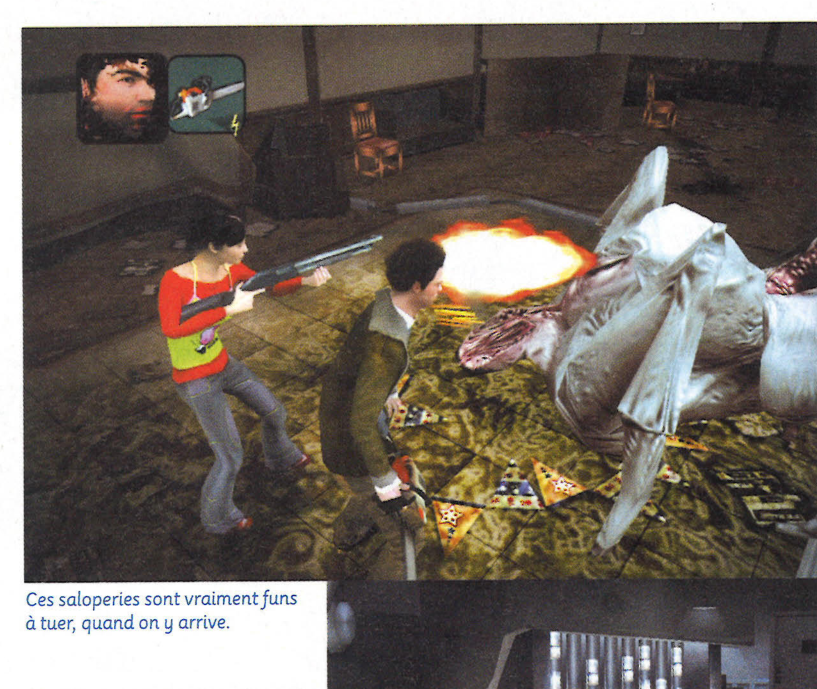




OBSCURE 2

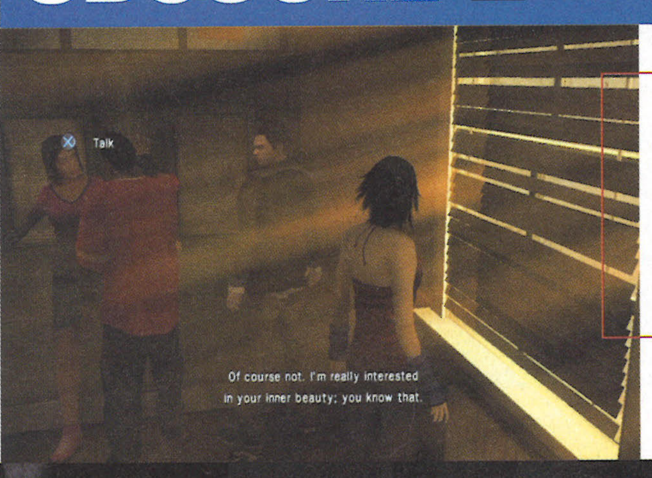
>Genre : Survival Horror
>Éditeur : Playlogic international
>Développeur : Hydravision/Tourcoing
>Sortie prévue : troisième trimestre 2007

Comme le premier opus, Obscure 2 lorgne ostensiblement du côté des teen-movies. On commande des équipes de deux djeun's à tronche d'idiots qui affrontent leurs hormones et des mochetés semivégétales venues les terroriser. Héritage console oblige, Obscure 2 a une orientation action très marquée. Quand on se bat, c'est rapide et nerveux, on a le choix dans la manière entre tronçonnage, tabassage, perforage et éclairage, les ennemis supportant mal la lumière. La progression peut se faire de différentes façons, nos super post-ados ont tous leurs petits talents cachés et en fonction des membres choisis, le chemin peut ne pas être le même. Un exemple : nos amis les djeun's sont bloqués par un vilain videur à l'entrée d'une soirée pour fils à papa, une situation somme toute banale. Si vous avez opté pour Kenny, la grosse brute libidineuse, vous pourrez déplacer une caisse à l'arrière du bâtiment pour vous hisser sur le toit et forcer une fenêtre. Mais si vous avez pris Mei, la petite geek asiatique, vous pourrez hacker la serrure électrique de l'entrée. Il semblerait même que l'on puisse revisiter certains endroits. À des moments clés de l'histoire, les protagonistes se croisent et l'on peut alors recomposer l'équipe avec un choix qui varie à chaque fois. Pour ce que j'ai pu en voir, les énigmes sont originales et d'un bon niveau. Côté narration, le fil des événements passés se reconstitue en fonction des indices que l'on retrouve.



Ces saloperies sont vraiment funs à tuer, quand on y arrive.

Les compétences des uns et des autres sont le prétexte de minijeux, tout le long de l'aventure.



Sexe, drogue et dialogues crétins, le parfait campus américain avant la fusillade comme si vous y étiez.

La colline a des yeux

Le point le plus important pour ce type de jeu reste l'augmentation de notre taux sanguin de cortisol et de catécholamines. Même en y jouant en plein jour, l'habillage sonore et les décors m'ont fait sursauter plus d'une fois. Les streums surgissent au moment où on s'y attend le moins, l'ambiance est franchement glauque et, comme les décors changent souvent, nos hormones de la peur sont sécrétées en permanence. Techniquement par contre, ça n'arrache pas les yeux (c'est plus proche d'un jeu PS2 que d'Alan Wake), et il a fallu la moitié de la rédaction pour m'immobiliser au sol lorsque je suis mort quatre fois d'affilée à cause d'une gestion foireuse de la caméra, (il faut dire que la version dont je dispose est buggée jusqu'au plexus). Comme je ne suis pas du genre à me laisser abattre par ce genre de fioritures, je suis résolument optimiste : l'ambiance très The Faculty avec ces caricatures d'étudiants qui ne jurent que par le football américain et le cul est vraiment rafraîchissante, si vous êtes, comme moi, très consommateur de ce genre d'univers, la mayonnaise prendra. Reste à voir si l'optimisation PC se passe bien, car pour le moment, on est un peu paumé avec son clavier et sa souris.

Savonfou

Dans sa recherche perpétuelle de nouvelles ressources, l'Homme ne cesse de mettre son nez partout. Après avoir colonisé la planète E.D.N. III, il s'aperçoit qu'une source d'énergie thermique (T-ENG) importante peut être exploitée. Malheureusement, cette énergie provient d'une race d'insectes nommée Akrid qui ne s'élimine pas à coups de Baygon. Mitrailleuse, gatling, lance-roquettes, grenades… Il est même possible de piloter un VS (Vital Suit), un robot armé ressemblant à un Mech. Pour Wayne, le personnage que vous incarnez, tout est bon pour exploser l'ennemi et en éliminer des essaims

La Vital-Suit n'est pas très rapide et ne passe pas partout, par contre en puissance de feu, ça pulvérise de l'insecte.

d'évoluer de niveau en niveau en tuant monstres et boss qui vous barrent la route. La formule est connue, mais force est de constater que Lost Planet tient le joueur en haleine tout au long de l'action. C'est dynamique, facile à prendre en main et, pour ne rien gâcher, les environnements sont bien fichus.

GENRE
Action
ÉDITEUR
Capcom
DÉVELOPPEUR
Capcom/Japon
SORTIE PRÉVUE
Juin 2007

LOST PLANET

entiers. Wayne a la rage : il veut venger son équipe qui a été décimée par un Akrid géant. Pour éviter de mourir de froid sur la planète glacée E.D.N. III, Wayne a besoin de garder sa jauge d'énergie thermique à un niveau décent en ramassant simplement des sphères de T-ENG après avoir tué ses ennemis. Pour le reste, il suffit

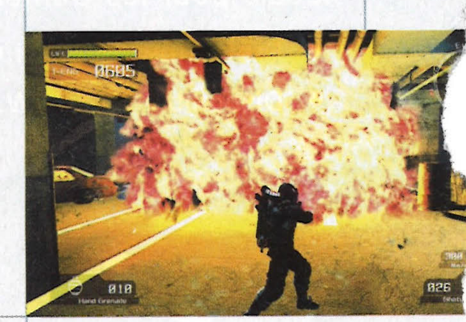


Un vrai jeu PC

À l'origine développé pour la Xbox 360, Lost Planet a connu un franc succès sur la console de Microsoft. Aujourd'hui, ce jeu d'action créé par Capcom débarque sur nos bons vieux PC. Sans être rancuniers, nous sommes tout de même méfiants envers les adaptations console vers le PC qui s'avèrent médiocres la plupart du temps. On ne va pas revenir sur l'épisode Onimusha, mais forcément, ça laisse des traces. Dorénavant, il semble que Capcom ait décidé de se bouger. En tout cas, c'est le sentiment ressenti en essayant les deux niveaux disponibles pour cette bêta. Visuellement, c'est joli, immersif et très bien animé. Au niveau du gameplay, c'est plus que réussi puisque le combo clavier/souris remplace à merveille le paddle. Le héros se déplace au doigt et à l'œil et aucun problème concernant la visée n'est à noter. À l'heure actuelle, nous n'avons qu'un seul regret : on reste sur notre faim après avoir terminé les deux niveaux disponibles. Vivement la version finale que l'on puisse blaster de l'alien à vue, nous pourrons constater alors si le boulot de Capcom visant à nous offrir une véritable version PC tient la route sur la longueur.

Cyd

Le point faible des créatures, et notamment des boss, est indiqué par une partie de leur corps, colorée en jaune. Plus vous infligez de dégâts, plus ça vire au rouge.





La « mule » permet de refaire le plein de munitions, vous pouvez l'emmener presque partout et, en outre, elle est moins têtue que la vraie.

GENRE Action/Tactique
ÉDITEUR Ubisoft
DÉVELOPPEUR Ubisoft/États-Unis
SORTIE PRÉVUE Juin 2007

GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2

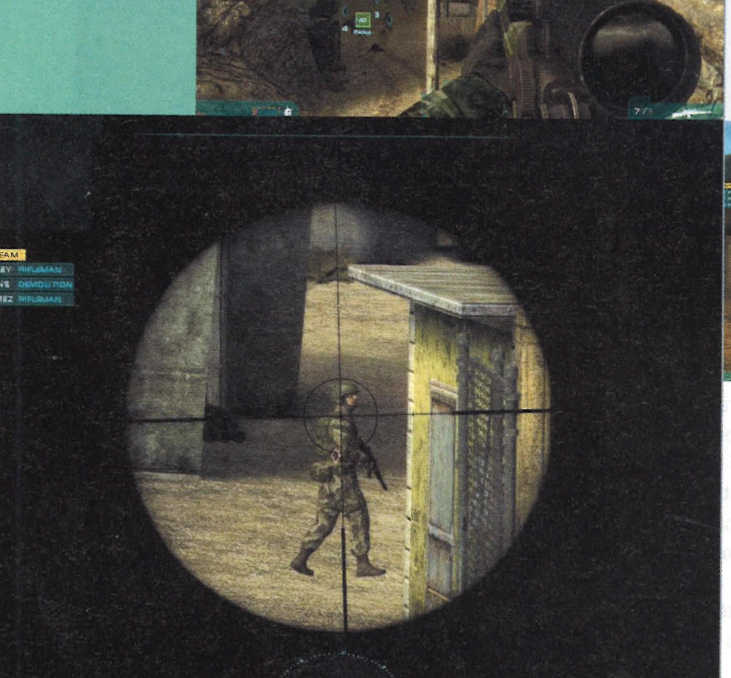
Les soldats d'élite de l'unité Ghost reprennent du service dans un deuxième épisode de Ghost Recon Advanced Warfighter qui s'annonce comme très classique. Cela ne veut pas dire qu'il s'agit d'un mauvais titre, loin de là, mais juste qu'il ne faut pas s'attendre à une révolution par rapport au premier opus. En tout cas, pas dans les trois missions proposées par cette version bêta. Scott Mitchell et son équipe sont restés au Mexique pour continuer un scénario laissé en plan dans GRAW premier du nom. Ce retour en Amérique du Sud ne va pas franchement vous dépayser puisque le sable et la poussière sont toujours au rendez-vous. Visuellement, les décors sont bien fichus mais il est difficile de s'enlever du crâne l'aspect graphique plus abouti de la version Xbox 360. Et je ne vais pas vous cacher qu'il est difficile de digérer le fait que GRAW 2 puisse ramer (tous les détails visuels au max) sur un PC à 1 500 euros. Mais gardons espoir, peut-être que la version finale sera nettement plus optimisée. Côté gameplay, pas de changement notable. En même temps, Ubisoft ne va pas changer une équipe qui gagne. Malgré un passage sur les consoles avec la simplification de prise en main qui va avec, le combo souris/clavier reste le meilleur moyen d'être le tireur le plus rapide du Mexique.



Ce petit goût d'add-on...

En dépit de sa très forte ressemblance avec son grand frère, GRAW 2 apporte sa part de nouveautés et d'améliorations. Pendant certaines missions, la « mule » apparaît comme une aide précieuse. Il s'agit d'un véhicule mobile qui permet de faire le plein de munitions. Évidemment, il est tout à fait possible de commander et déplacer cet appareil à un endroit désiré après son largage. Outre cette aide matérielle, il est désormais possible de gérer un médecin dans son équipe.
Au diable les blessures par balles, un peu de mercurochrome, un pansement et vous voilà reparti comme en quarante. Enfin, avec un équipement nettement plus moderne, comme la cross-com qui passe d'ailleurs en version 2.0. Ce qui permet, entre autres, de voir en plein écran l'action qui se déroule à travers les yeux d'un de ses partenaires. Actuellement, il est difficile de voir GRAW 2 comme une véritable suite car avec si peu de nouveautés, son contenu est nettement plus proche d'une extension. Flou artistique concernant le multi, que l'on espère aussi réussi que sur 360. Cela dit, ce titre demeure agréable à prendre en main, l'ensemble est facile d'accès et l'action omniprésente. Maintenant, force est de constater que cette bêta manque cruellement d'optimisation et est bien trop courte pour se forger un avis définitif. Reste un point majeur à juger : l'intelligence artificielle. Apparemment, il y a du mieux par rapport au premier opus mais attendons d'avoir une version finale entre les mains avant d'affirmer quoi que ce soit.

Cyd



Dans GRAW 2, il est plus facile de tuer un ennemi en visant le pied que de lui mettre une balle en pleine tête.

Prague-n-play Camarade de jeu

Perdu dans Prague à la recherche d'une fée verte que jamais il ne trouva, votre serviteur les a rencontrés. Les envahisseurs, des Slaves venus d'ailleurs (ou plus exactement de l'est de l'Europe) pour conquérir le monde. La société 1C, basée à Prague, s'est spécialisée dans la diffusion de softs en provenance de Russie et d'Europe centrale. C'est dans un grand bar habituellement dédié aux retransmissions sportives que des journalistes du reste du continent étaient rassemblés pour un premier regard sur le line-up 1C. On trouve un peu tous les genres chez nos amis de l'Est et, si aucun titre ne révolutionnera la face du monde, certains devraient pouvoir se forger une bonne petite place chez les joueurs occidentaux.

Les développeurs de l'Europe de l'Est continuent de nous bombarder de nouveaux softs. C'était au tour de l'éditeur pragois 1C de nous faire tâter son arsenal. Attention, l'invasion est proche.

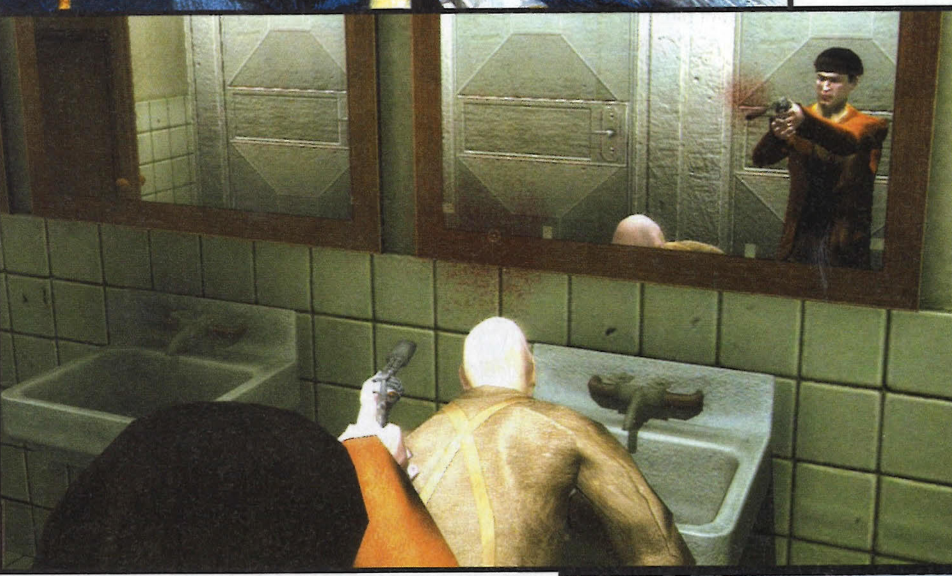
par Exodere



On espère que Cryostasis est encore loin d'être fini.

Dans tous les sens

On commence avec un FPS qui joue la carte de l'innovation et de l'ambiance. Cryostasis invite le joueur sur un ancien bateau pris dans la glace au nord de la Russie. Orienté survival horror, le gameplay est basé sur la maîtrise de la température du corps du personnage. Pour survivre dans le froid extrême, il faut savoir utiliser les différentes sources de chaleurs réparties sur le bateau. Étonnant aussi : la capacité pour le héros de revenir dans le passé des cadavres qu'il croise sur sa route, pour ainsi changer le cours de l'histoire. Plein d'idées intéressantes, dommage qu'ils nous aient présenté le jeu à un stade de développement si peu avancé. Disons que techniquement, il reste encore beaucoup de boulot. Le jeu ne sortira pas avant 2008, ils ont donc le temps de faire fonctionner tout ça. FPS toujours avec You are empty qui lorgne lui aussi du côté du survival horror. Des scientifiques soviétiques lancent une expérience qui tourne mal dans les années 50. Tous les habitants de la ville deviennent des monstres, sauf le camarade Gordonov Freem… ah non pardon. Calmez-vous, on est loin de la qualité d'un Half-Life. Apparemment, rien de bien nouveau si ce n'est l'ambiance



En voilà un qui est bon pour se relaver les mains dans Death to Spies.



Necrovision rend hommage aux oubliées de la Première Guerre mondiale que sont les raies volantes cracheuses de feu.





Un camion à près de 120 sur l'autoroute ! On est bien dans Rig'n'Roll. Il manque plus que Rires et Chansons.

You Are Empty vous plonge dans un univers soviétique et macabre.



gore et soviétique pour ce jeu disponible dans les mois à venir. On préfère vous parler de Necrovision. Prévu pour l'année prochaine, ce soft est un FPS qui se passe durant la Première Guerre mondiale. Vu et revu ? Pas vraiment, car sous la surface se cachent des démons et une armée de vampires qui les combat. Le joueur sera bientôt enrôlé pour cette guerre souterraine, à grands coups de pouvoirs magiques. Voilà qui donne envie, d'autant plus que le petit bout de démo qu'on a eu entre les mains était nerveux à souhait. Pour celui-ci encore, on attend.
Un petit mot sur Death to Spies, un jeu d'espionnage à la troisième personne durant la Seconde Guerre mondiale. Difficile de donner un avis sur le gameplay dans les conditions de cette présentation, l'espionnage est affaire de patience. Mais ne vous attendez pas à une révolution du genre, d'autant plus que graphiquement, on dépasse tout juste le minimum syndical pour un jeu prévu courant 2007. On signale aussi The Tomorrow War (quel titre !) et Rig'n'Roll (pas mieux) auxquels nous n'avons pas pu jouer. Le premier est un jeu de combat spatial avec un moteur 3D capable de vous faire passer du sol de la planète au cosmos sans le moindre chargement. Pas sûr que cela suffise, mais on verra bien. Quant à Rig'n'Roll, il nous projette en 2024 à la tête de notre compagnie de camionneur, en Californie s'il vous plaît. Oui, c'est un simulateur de semiremorque. Je suis déjà fan, mais je peux me tromper.
On se tourne maintenant vers XIII Century: Death or Glory, un RTS qui ne marquera pas autant l'histoire que les batailles qu'il relate. Le soft penche vers la série des Total War avec son grand nombre d'unités visibles à l'écran. Dommage que le clipping soit omniprésent, que les unités se transforment en pâté de foie lors des combats et que de passer le pointeur sur vos troupes fasse apparaître un tableau de chiffres qui ferait pleurer un comptable.

Les deux champions

On vous a gardé les deux meilleurs pour la fin avec d'abord Fantasy Wars. Il s'agit d'un jeu stratégie au tour par tour dans un univers med-fan. Les maps sont découpées en hexagones, un petit peu à la manière d'un Panzer General, mais dans une 3D beaucoup plus alléchante. Il est ainsi possible de zoomer et dézoomer facilement avec un astucieux système de changement d'échelle pour rendre les unités bien visibles. De près, le niveau de détails et les différents effets sont très satisfaisants. L'interface est elle aussi soignée et claire. On a hâte de voir ce que pourrait donner une campagne solo ou le mode multi. On nous annonce plus de 70 unités différentes et neuf types d'armées. Il est prévu pour le courant de l'année 2007.
Vaguement similaire et tout aussi soigné, voire un peu plus, King's Bounty arrivera en France en 2007 lui aussi. Le soft plonge le joueur dans un énième monde heroic-fantasy peuplé d'à peu près tout ce qu'a connu le genre jusqu'ici. Il fonctionne sur deux types de gameplay. Le joueur incarne un héros dans un univers en temps réel, où il se déplace librement à la recherche de trésors et de quêtes à remplir. Lorsque l'on rencontre un ennemi, le jeu passe en mode Combat au tour par tour. On glisse alors sur une sorte de plateau de jeu avec des cases hexagonales. Les forces en présence sont rassemblées de chaque côté à la manière d'un jeu d'échecs, le héros ne participant pas lui-même aux joutes. Mais il dispose d'une petite armée à ses ordres et d'une série de sorts. Les unités sont très diverses et promettent un challenge tactique passionnant de même que les animations et les effets magiques sont bien rendus. Enfin, le niveau de difficulté très bas de la démo n'a pas permis de vérifier les finesses tactiques du jeu, mais actuellement, tout se présente bien pour ce King's Bounty.



King's Bounty est d'abord un monde ouvert à découvrir de clic en clic.

Vues de loin, les unités changent de taille pour plus de clarté dans Fantasy Wars.





De près, Fantasy Wars sait être spectaculaire.

Experience 112

Nouveau(x) regard(s) sur l'aventure

Aix-en-Provence : ses marchés généreux en plein air, son soleil éclatant, ses déjeuners en terrasse… La bonne chère et la douceur de vivre n'auront pas empêché certains troglodytes vissés sur leur chaise de travailler d'arrache-pied sur un jeu d'aventure nouvelle formule. Eh non, l'héroïne, ici, ne parle pas avec l'accent du Sud…

par Chris

Si Experience 112 est aujourd'hui en cours de développement, c'est en partie grâce à une boutique Levi's – je n'invente rien – que Nicolas Delaye, instigateur du projet, a visitée à San Francisco il y a une dizaines d'années. Entre décoration de jeans et séchage rapide après un bain pour inciter le vêtement à épouser la forme de vos jambes (vive l'Amérique), c'est en effet la possibilité de surveiller les différents étages du Levi's Store via une espèce de périscope qui titillera l'imagination de notre futur game designer.
Les Muses peuvent parfois prendre de bien étranges formes… Depuis, évidemment, l'homme a mûri cette idée, y associant diverses inspirations de toutes natures. D'un concept prévu à l'origine pour In Memoriam, voilà désormais un jeu à part entière, suintant d'originalité et de passion.

Léa et moi

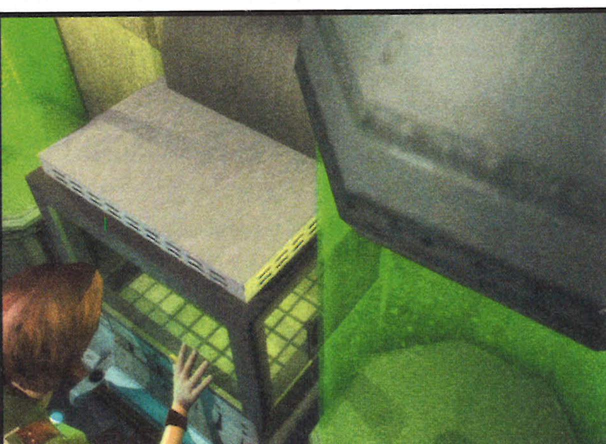
Découverte du jeu et tâtonnements : votre environnement immédiat vous montre simplement, ouverte sur le bureau visible sur votre écran, une fenêtre. L'œil d'une caméra vous dévoile une jeune femme allongée sur un lit, portant un étrange médaillon lumineux et vêtue d'une tenue couleur vert sombre rappelant, en plus sexy, une blouse d'hôpital. Son réveil est difficile. Elle jette un coup d'œil vers la caméra au-dessus d'elle – donc vers vous – et vous parle. Vous l'entendez, mais ne pouvez lui répondre. Pour savoir si ses paroles sont entendues, la femme, qui se présente sous le nom de Léa Nichols, uploade via un système informatique une première amélioration destinée au réseau de caméras auquel vous avez accès : la rotation.
« M'entendez-vous ? Si c'est le cas, faites bouger la caméra ». Petit bruit de moteur tandis qu'un appareil pivote sur son axe… cette première interaction n'est pas anodine : vous communiquez ! Désormais, le destin de Léa et le vôtre sont liés. Vous ne pouvez progresser qu'à deux, et devrez constamment compter l'un sur l'autre. Tandis que Léa vous fournit les upgrades caméras qu'elle découvre (vision thermique, netteté image, zoom… il y en a six en tout) et agit sur son environnement immédiat de la façon qui lui semble la plus pragmatique, vous voilà devenu son guide indirect, tout-puissant… et en même temps totalement désemparé.
Cette contradiction voulue par l'auteur, qui a basé l'expérience de jeu sur une constante idée de contraste et de dualité (vous entendez Léa via un micro qu'elle porte sur elle, elle non ; elle peut vous

Ces terminaux informatiques sont votre lien avec Léa. Elle peut s'en servir pour vous envoyer les upgrades caméras, notamment.



Pour les moins manuels, un système d'autotracking permettra aux caméras de suivre Léa de manière automatique.





Grain de l'image, musique, bruits d'ambiance… Tout concourt à faire naître en vous un certain état d'esprit. Et ça marche !

parler, vous non ; son univers est en 3D, vous devez manipuler des fenêtres 2D, etc.), autorise de merveilleuses trouvailles de gameplay. Ainsi, pour inciter Léa à se déplacer à tel ou tel endroit, dans ce que vous découvrirez rapidement être un supertanker abandonné (un énorme pétrolier), vous pouvez allumer des lumières, lui débloquer des portes, mettre en marche certains appareils… Observer l'environnement de votre protégée grâce au vaste réseau de caméras proposé par le jeu (il y en a plus de 250 !) se révèle évidemment essentiel, mais la maîtrise des outils mis à votre disposition sur votre OSD (On Screen Display), que l'on peut aussi appeler votre station de travail, l'est tout autant.

Nicolas Delaye, profession : homme-orchestre

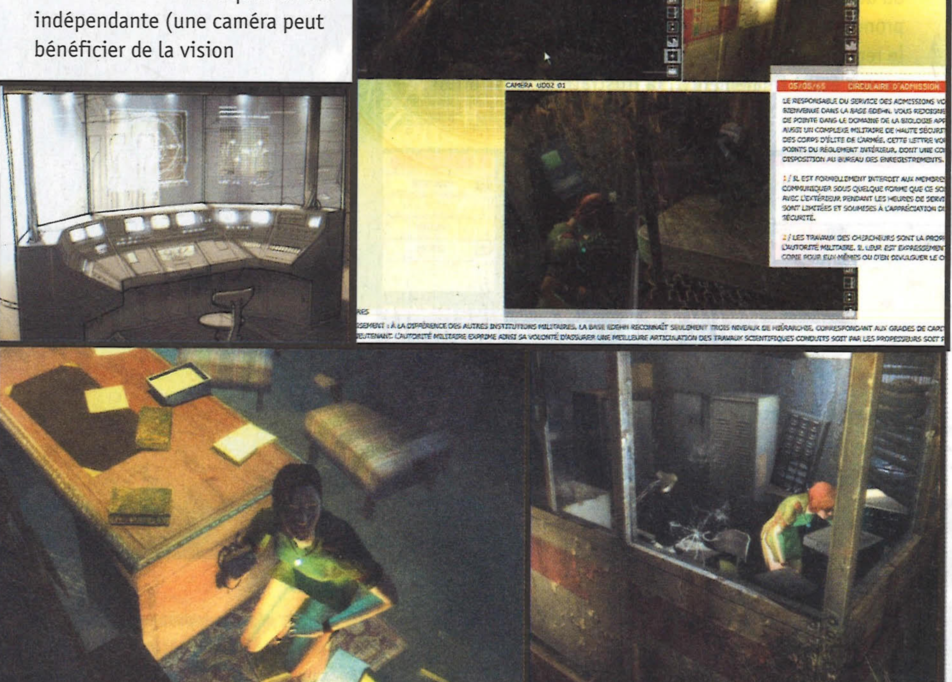
Instigateur du projet Experience 112, Nicolas Delaye est un personnage intéressant. D'abord parce que sa maman a terminé, lorsqu'il était ado, Monkey Island sur PC (véridique), mais aussi, et surtout, parce que depuis ses débuts sur « L'album secret de l'Oncle Ernest » (premier opus d'une série de ludo-éducatifs créés par Eric Viennot, qui a plus tard officié sur un titre autrement plus subversif, In Memoriam), l'homme a fait ses armes et touche désormais à tout. Auteur, game designer, chef de projet, infographiste… Rares sont les membres de l'équipe d'Experience 112, constituée d'une douzaine de personnes, qui échappent réellement dans leurs fonctions à ses compétences. Lorsqu'on lui demande quelles ont été ses sources d'inspiration télévisuelles ou cinématographiques, par exemple, pour créer son jeu, les réponses fusent : « J'ai adoré Une nuit en enfer qui, du road movie, bascule tout à coup complètement dans le fantastique. Ce jeu avec le spectateur me passionne. Des films comme Incassable, ou encore des séries comme X-Files ou Lost m'ont également beaucoup servi, que ce soit par leurs thèmes, leur construction ou leur ambiance. Même Resident Evil, malgré ses défauts, était intéressant pour moi, avec sa mise en scène d'une femme confrontée à des créatures étranges, fragile et forte à la fois ». Quelques indices qui donnent une idée de ce que peut réunir Experience 112 même si, croyez-moi, il n'est question ici ni de vampires, ni de super héros, ni de zombies… Allez, on conserve le mystère pendant encore quelques mois…



Reine d'hacker

Pour bien saisir « l'esprit » Experience 112, il faut comprendre son interface. Si la fenêtre qui vous montre Léa n'occupe pas la totalité de votre écran, ce n'est pas pour rien. En effet, en utilisant le plan du navire, et en activant les différentes caméras que vous découvrez (un simple clic suffit), deux autres fenêtres apparaissent (trois vues caméras sont affichables, donc), que vous pouvez voir en petite, moyenne ou grande taille, et placer à votre guise sur votre bureau. C'est là votre façon d'appréhender, selon des angles multiples, l'environnement immédiat de Léa. Chaque vue est indépendante (une caméra peut bénéficier de la vision

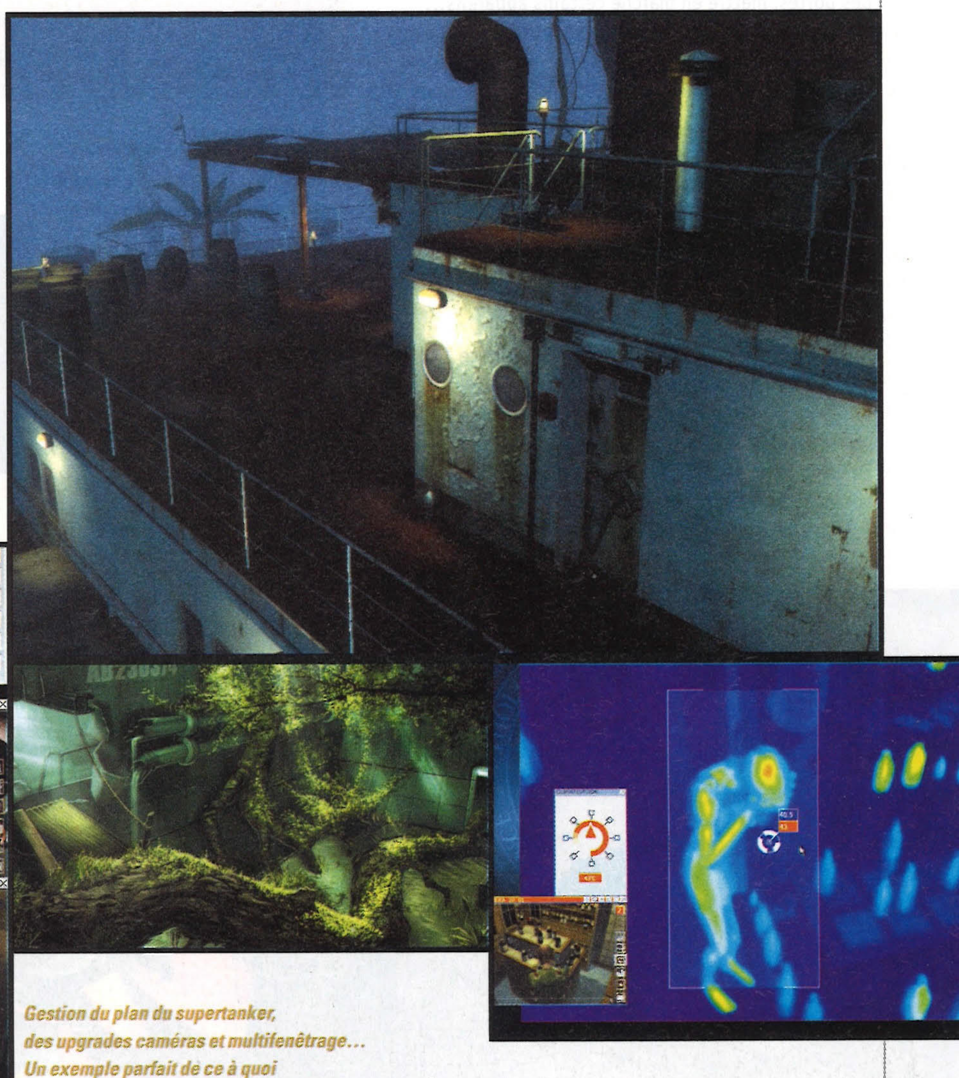
L'OSD est entièrement paramétrable. Placez les informations où bon vous semble, modifiez les tailles de fenêtre… Un vrai petit Tetris.



thermique, l'autre être en mode zoom, etc.) et transforme, avec l'habitude, le joueur en « voyeur » professionnel. La maîtrise de cet outil est au départ assez déstabilisante, surtout lorsqu'on y ajoute la nécessaire gestion d'un Intranet qui vous permet d'avoir accès à différentes informations concernant, vous vous en apercevrez vite, une équipe scientifique qui a officié sur le supertanker : dossiers personnels, correspondance, fichiers audio ou vidéo... Tous ces éléments mis à votre disposition, qu'il vous faudra mériter en découvrant maints logins et mots de passe, vous dévoileront un univers dont vous ne pouvez, au début du jeu, avoir la moindre idée, et qui forme un scénario d'une complexité fantastique, dans tous les sens du terme... Ce navire échoué quelque part dans le Pacifique cache un secret important, une histoire aux implications multiples, qui transportera sans peine les fans d'aventure et de science-fiction loin, très loin dans l'Histoire et dans le temps, aux confins d'un cross-over improbable entre Voyage au centre de la Terre et un épisode des X-Files...

Atmosphère, atmosphère...

Experience 112 est un jeu intelligent. Non seulement parce qu'il est soutenu par un scénario d'une richesse rarement vue dans un jeu vidéo, et parce qu'il propose une interface totalement novatrice, mais aussi parce qu'il sait « manipuler » son acteur principal – vous – pour l'emmener où il le désire. Cela passe par un éventail divers d'émotions – on pense par exemple à l'inévitable sensation de gêne et d'enfermement du début, avec les décors sombres, le grain d'image prononcé et la musique ambiante très réussie dans le registre de l'appréhension – la plus importante de toutes étant finalement... la frustration. Frustration de découvrir certains éléments et de ne pouvoir les utiliser immédiatement ; frustration de ne pas pouvoir communiquer directement avec Léa afin de la faire agir à votre guise, ou bien de la voir justement n'en faire qu'à sa tête... Experience 112 s'amuse de nos exaspérations présumées pour mieux nous en libérer à certains moments clés. Notez également que, divisé en seize zones, le jeu propose dans chacune d'entre elles un ou plusieurs gameplay différents, mélangeant ainsi allégrement déduction logique, intérêt scénaristique et scènes plus « actives », où vous devrez manipuler véhicules ou engins (un robot nécessaire à la récupération d'une carte dans une pièce à l'atmosphère empoisonnée, un bathyscaphe partant explorer les profondeurs sous-marines, une caméra endoscopique pour trouver comment désamorcer une bombe, etc.). Au final, Experience 112 s'annonce donc comme un jeu d'aventures hautement intéressant, et dont le fond, en tout cas, ne saurait guère souffrir de critiques. Ne reste plus à Lexis qu'à soigner la forme – le jeu qui nous a été présenté, encore en version Alpha, souffrait de multiples imperfections (lumières perçues par Léa derrière une porte fermée, synchronisation voix/lèvres décalées sur certaines cinématiques, ressources matérielles non optimisées, etc.) – pour espérer toucher non seulement les aficionados du genre, mais également un plus large public. L'esthétique du jeu et son ambiance toute particulière devraient pouvoir le leur permettre. C'est en tout cas tout le mal qu'on leur souhaite, les projets aussi décalés – et donc courageux – ne se bousculant pas dans les catalogues éditeurs...





Gestion du plan du supertanker, des upgrades caméras et multifenêtrage... Un exemple parfait de ce à quoi ressemblera votre bureau dans Experience 112.

Ubidays ? En voilà un nom pour le moins… euh… original. Mais bon, nos confrères ayant déjà épuisé tous les jeux de mots possibles et imaginables sur cette appellation saugrenue, je vous épargnerai les miens (et ceux de Yavin, toujours en verve). Passons plutôt aux choses concrètes : les jeux. Il paraît que plus de 600 journalistes du monde entier avaient fait le déplacement, c'est qu'il y avait forcément des trucs intéressants à voir. Ou alors le buffet était sympa, ça c'est possible aussi. Mais trêve de sarcasmes, rentrons dans le vif du sujet…



Plus de 600 journalistes avaient répondu présent.

Ubidays

Ubi et orbi en 24 heures

En guise d'apéro avant un E3 « nouvelle formule » qui s'annonce plutôt chaotique, nos amis d'Ubisoft nous ont conviés dans le cadre calme et majestueux du Carrousel du Louvre pour nous présenter leurs nouveaux jeux. Malheureusement, comme pour les jolies hôtesses qui arpentaient ce mini-Salon, on pouvait regarder mais pas toucher. Qu'à cela ne tienne : parfois, le plaisir des yeux, c'est bien suffisant.

Par Faskil



Assassin's Creed - Comme diraient nos amis anglophones : « Neeeeeeeeeeeeeeeeed ! »



Il est beau l'Ubidays

Première étape : la conférence d'Yves Guillemot, grand patron d'Ubisoft, durant laquelle on apprendra que l'éditeur français a l'intention d'élargir son horizon ludique. Désireux de renforcer sa position sur un marché du jeu vidéo de plus en plus versatile et insaisissable, tonton Yves profite de cette soirée en grande pompe pour annoncer une vaste stratégie d'ouverture. Stratégie qui passera par la création d'une branche spécialement dédiée au développement d'une gamme de « casual games », des titres orientés vers les joueurs occasionnels, regroupés sous la bannière « Games for Everyone ». Alors, c'est certes une excellente nouvelle pour ceux qui ne tripotent la souris qu'une fois par mois quand y a pas Drucker à la télé, mais pour nous, gamers purs et durs, des titres comme « Fashion Designer » risquent de nous laisser plutôt insensibles. Heureusement, Ubi n'a pas l'intention de nous laisser tomber. J'en veux pour preuve le catalogue plutôt sexy des nouveautés annoncées dans la catégorie « gros calibres ». Allez hop, un petit crochet par le bar, et on attaque le grand tour.

Jaaaaaaaaaaaade !

Sans perdre une seconde, j'alpague l'attaché de presse et je tente de lui soutirer l'info que tout le monde attend : « Alors, **Assassin's Creed** ? Ça y est ? Il est annoncé sur PC ? ». Il sourit, presque sadiquement : « Non. » J'ai soudain une furieuse envie de pleurer. Pour le jeu, oui, mais aussi parce que du coup, je n'ai aucun alibi valable pour décrocher une interview de Jade Raymond. Bon, cela dit, j'ai peu de doutes sur l'existence à terme d'un portage sur nos machines. Et je veux croire que la mention « PC » qui figure dans la brochure de l'événement, juste à côté du



Haze – Résultat d'une injection de Nectar : pas de doutes, c'est de la bonne.

descriptif du titre, n'est pas une simple erreur de mise en page. Du coup, même si on n'a rien pu voir de neuf durant ce mini-Salon, je vous refais un rapide topo pour les distraits du fond : 1191 après J.-C., c'est l'heure de la troisième croisade où tout le monde se tape joyeusement sur le heaume, et vous, ça vous énerve. Vous avez donc décidé de mettre un terme à ces rixes frivoles en assassinant les chefs des deux camps hostiles. Ça tombe bien, vu que votre métier, c'est assassin. C'est en gros tout ce qu'on sait pour le moment, en dehors du fait que le gameplay devrait tout déchirer et offrir des combats ultra-dynamiques. Mais comme je n'ai pas pu voir Jade, je boude, et je n'en dirai pas plus.

Double Agent 47

Deuxième grosse cartouche de ce Salon, le retour très attendu de Sam Fisher qui, en hommage à notre rédac'chef, a décidé de se laisser pousser les cheveux. Je vous rassure : cette évolution cosmétique n'est pas la seule nouveauté de ce cinquième opus. Baptisé **Splinter Cell : Conviction**, ce dernier épisode nous proposera un gameplay complètement neuf basé sur l'improvisation. Ce qui ne veut pas dire que Sam se fera une jam « freestyle » à la clarinette, mais qu'il devra remplir ses missions en interagissant de manière optimale avec son environnement : faire diversion en utilisant des objets du décor, se fondre dans la foule pour tromper ses adversaires, tout cela a l'air diablement sexy sur le papier. Mais la courte démo que présentaient les développeurs n'aura pas réussi à calmer mon scepticisme légendaire : oui, le concept est rigolo (même s'il n'est pas sans rappeler Hitman par certains aspects), mais est-ce que tout cela ne se résumera pas finalement à des scénarios n'offrant que deux ou trois possibilités scriptées, comme dans les précédents volets ? Mystère. Allez, pour le moment, on va dire qu'on y croit et qu'on attendra de pouvoir mettre les mains sur une première version jouable avant de grogner pour de bon.



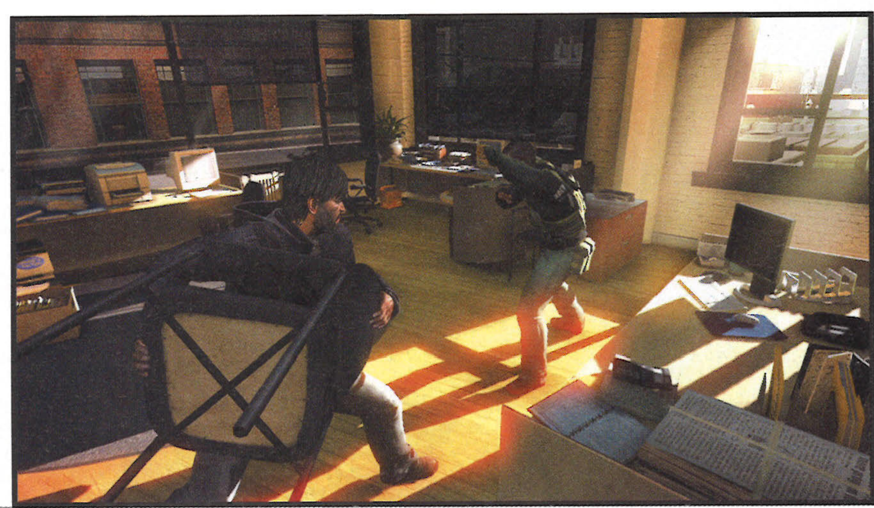
Tranquille, à l'Haze

Alors que son avenir était encore assez flou (certaines rumeurs faisaient même état d'une annulation), on a été ravis de voir qu'**Haze**, le FPS futuriste développé par Free Radical Design (déjà responsables de l'étonnant Second Sight, 8/10 dans le Joy 168) était toujours en vie et davantage cantonné à une sortie exclusive sur PS3 (la Xbox 360 et le PC sont à nouveau dans les rangs). Manifestement antimanichéen, le titre proposera quelques options sympathiques, même si loin d'être révolutionnaires. Par exemple, l'utilisation d'une « drogue » (le Nectar) qu'on s'injectera pour augmenter son acuité visuelle et débusquer des ennemis bien planqués. Techniquement, Haze ne risque pas de nous faire oublier Crysis, mais son mode multi, qui proposera du coopératif online à quatre joueurs, devrait lui offrir des atouts certains. En espérant qu'on en profite aussi sur PC…

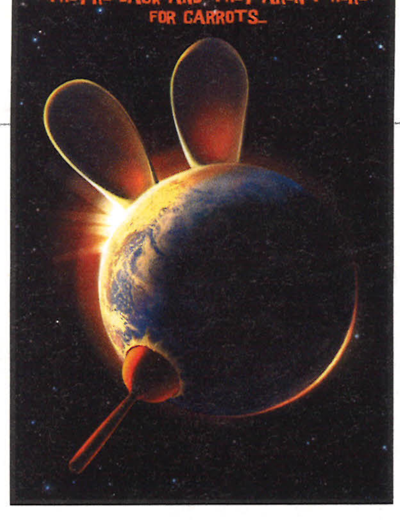
Pas de troisième guerre mondiale pour PC

J'aurais bien voulu vous parler d'**Endwar**, le RTS estampillé « troisième guerre mondiale » qui se joue à la bouche, mais comme il n'est annoncé que sur Xbox 360 et PS3, je ne vais pas vous donner de faux espoirs. On y reviendra si le cahier des charges évolue pour intégrer nos machines. Sinon, tant pis, ce n'est pas vraiment comme si on manquait de bons titres dans le genre sur PC. Que nous

Splinter Cell Conviction – « Mais prenez donc une chaise… »







reste-t-il alors ? Un troisième épisode des aventures des « frangins des armes ». Sans être une révolution, Brothers In Arms 3 : Hell's Highway propose néanmoins son petit lot de nouveautés. En premier lieu : fini le débarquement, on tourne les pages du calendrier pour se retrouver en septembre 44, en plein carnage « Market Garden » (souvenez-vous, cette boucherie de la Seconde Guerre mondiale dont on a déjà parlé à l'occasion du reportage Company of Heroes le mois dernier). Autre « innovation » : les décors seront désormais destructibles, ce qui signifie qu'on ne pourra plus se contenter de camper indéfiniment derrière une muraille magiquement inébranlable. Enfin, les développeurs de Gearbox semblent avoir réalisé un travail de qualité sur le moteur graphique, bien plus impressionnant qu'auparavant. Cela dit, comme on n'a eu aucune info sur la config qui faisait tourner la démo, si ça se trouve, c'était un gros octo-core alimenté par un réacteur à fission nucléaire. On attendra donc de le voir fonctionner sur des machines plus modestes avant de s'épancher sur ses vertus esthétiques.



Settlers – Rise of an Empire

Waaaaaaaaaaaaah, le retour !

Omniprésents durant toute la durée du Salon, les lapins crétins étaient bien décidés à se faire entendre. Malheureusement, même si la vidéo de présentation de **Rayman contre les Lapins Crétins 2** nous a tordus de rire, on a vite déchanté en apprenant qu'ils n'étaient pour l'instant pas prévus sur PC. Quoaaaaaaaaaaaaaaah ?! Pour tenter de nous consoler, Ubi nous proposait un sixième opus des **Settlers**, intitulé **Rise of an Empire**, dont la principale nouveauté (outre un moteur graphique vraiment joli) sera l'apparition des femmes qui joueront un rôle crucial dans la productivité de vos colonies. Étrange, moi j'avais plutôt l'impression que la présence de la gent féminine diminuait la productivité. Mais bon... Enfin, et en guise de dessert, la visite s'est terminée par la présentation de **Blazing Angels II**, la suite du sympathique mais pas renversant jeu de pif-paf avec des avions de la Seconde Guerre mondiale, et **Elements**, le premier add-on pour Dark Messiah of Might & Magic, sur lequel on aura l'occasion de revenir très prochainement. Au final, un Salon fort agréable, malgré son manque d'interactivité, et qui démontre que l'éditeur français a encore des choses intéressantes à dire. Seul bémol : une propension peut-être un peu trop appuyée au « next gen » qui risque d'inquiéter plus d'un possesseur de PC. Espérons que dans cette volonté d'élargir son public, Ubisoft n'en oublie pas ses origines.



Blazing Angels II – Les têtes brûlées reviennent, et elles ne sont pas contentes.

SOE à la croisée des jeux

Au bout de quelques verres, j'ai failli leur dire que leur visuel pour le Gamer Day était vraiment complètement pourri. Mais je me suis retenu, une défenestration du 35e étage, ça fait mal.

SOE SONY ONLINE ENTERTAINMENT
San Diego Austin Seattle Denver Los Angeles Taiwan
GAMER DAY 2007

Après un trop long silence radio, Sony Online Entertainment revient sur les ondes ! Un vol transatlantique plus tard, nous voici à New York pour découvrir la nouvelle gamme de l'éditeur.

par Fumble

Jamais tranquille. Il faut fuir au Japon pour échapper à Joystick. Mais à peine revenu, vous pouvez être sûr que Styx (il a toujours pas changé de pseudo ?) vous tombera dessus pour vous envoyer en voyage de presse à l'autre bout de la Terre. J'ai juste eu le temps de trouver un appart à Montpellier dites donc. Vous allez voir qu'il va me demander de couvrir un Salon en pleine période de déménagement bientôt… Enfin je ne me plains pas trop, ça fait de l'argent de poche et c'est amusant. Surtout quand ça se passe au 35e étage du Q.G. de Sony US, à New York City. Ça pète un peu. Bonne petite réception de la part de Sony Online Entertainment, dont les pontes avaient réuni là des journalistes du monde entier afin de dévoiler leur vision du futur. On appelle cela une line up, et dans le cas de SOE, ça fait un peu penser à un autre genre de « ligne qui monte » dans les narines. Les divers studios nous ont étalé leurs produits, dont certains sont osés.



KungFu Hustle : Bon, comme je le disais, côté réalisation, c'est pas top. Mais faut bien que tourne online sans trop lagger…

Pognon facile

On va vite passer sur certains aspects de la production SOE à venir. L'une des équipes par exemple, ne s'occupe que de jeux pour mobiles et de bidules grand public genre La Roue de la fortune ou Jeopardy sur PC. On oublie. Mais il est clair que SOE va chercher à grappiller l'argent là où il se trouve. On remarque par exemple un nouveau business plan dans leur manche : les jeux de cartes Online (TCG). Ayant récupéré et arrosé de budgets le studio de Denver, responsable de Star Chamber, un titre mêlant cartes à collectionner et stratégie (le jeu est « ressorti » avec une extension, Maelstrom), SOE a décliné l'idée sur d'autres thèmes : Pirates Constructible Strategy Game d'un côté, Stargate Online TCG de l'autre. Est-ce que ce genre de gameplay va décoller ? Vous payeriez pour des cartes virtuelles ? Bonnes questions et il va falloir se pencher un peu sur ce petit monde à l'avenir : quand les développeurs comparent les possibilités stratégiques de leur bébé avec Master of Orion, ça mérite que l'on dresse l'oreille.



Vanguard : Sympa les couteaux à pain. Reste plus qu'à trouver des monstres qui ressemblent à des baguettes géantes.

C'est plus fort que toi

Enfin, parlons de l'ouverture de SOE à l'est, avec SOGA, leur studio taïwanais. Oui, « SOGA », j'invente rien… On ne peut pas dire que leurs produits soient destinés à notre marché mais qui sait, peut-être les verra-t-on débarquer un jour. En ce moment, ils bossent sur KungFu Hustle, un jeu de baston/beat'em all Online basé sur le film de l'incontournable Stephen Chow. Pourra-t-on lapider ses ennemis à coup de chaise pliante, là est la question ? Développé à 50 %, le jeu propose des graphismes en 3D et une poignée de personnages possédant leur style propre et que l'on pourra utiliser dans une campagne solo ou en équipe sur le Net. Comme beaucoup de jeux chinois ou coréens, la réalisation ne semble pas trop prétentieuse (je suis poli) : c'est pas du Tekken next gen… Mais si on se marre, moi je veux bien tester le truc. C'est quand même du Stephen Chow quoi.



Star Chamber : Stratégie et carte à collectionner. On va mettre Ffak sur le coup…

Les Grands Anciens

Plus sérieusement, SOE n'abandonne pas ses grands MMO phare. L'increvable Everquest a déjà sorti sa version anniversaire en avril dernier et EQ II s'apprête à accueillir une quatrième extension : Rise of Kunark. La grosse particularité de celle-ci étant de proposer une nouvelle race jouable, avec sa zone de départ propre. Plutôt pratique si vous aviez envie d'essayer ou de réessayer ce MMO un peu oublié. SOE remet même la pression sur Star Wars Galaxies avec The Complete Online Adventures (le jeu et toutes ses extensions) et promet des lendemains qui chantent pour Vanguard, tout en avouant que ce MMO était sorti trop tôt par fautes de moyens. Maintenant que la boîte des développeurs, Sigil, a coulé et que le jeu est revenu dans le giron de l'éditeur, les choses vont peut-être bouger. Dans quel sens ? Mystère, mais on vous tient au courant. S'il y a bien une chose que l'on ne peut pas reprocher à SOE, c'est bien le suivi et l'ajout de contenu pour leur jeu ! En tout cas, et même si c'est totalement à l'honneur de SOE de garder tout son soutien à des jeux qui ressemblent parfois plus à des casseroles qu'à des hits, il faut bien se dire que cette grande époque du MMO sérieux sera bientôt révolue. Avec Gods&Heroes, les studios SOE apportent quelques points orignaux, mais l'ensemble reste assez sobre. En revanche, les deux prochains jeux stars démontrent une volonté d'aller vers le grand public avec des univers et des gameplays moins prise de tête, plus funs. Freerealms et The Agency pourraient bien redorer le blason de l'éditeur. À vous de juger, mais l'effort est clairement louable.



Stargate Online TCG : Tel Teal'c, je hausse un sourcil et me demande : « Bon jeu ou pas ? »

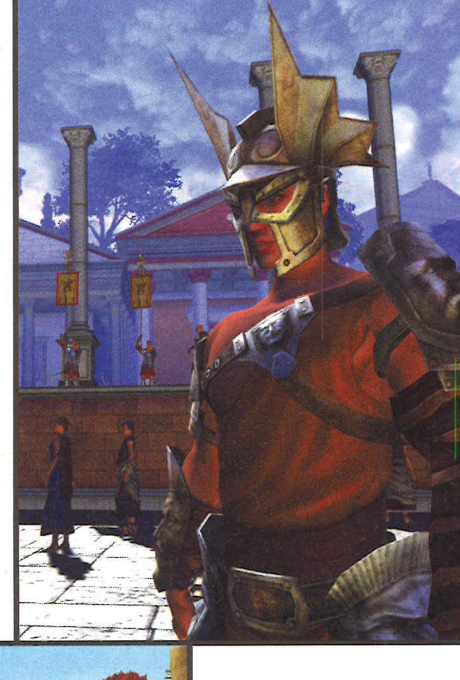
Un lanceur sachant lancer…

Au programme des festivités, on ne trouve pas que des jeux : SOE nous promet un remaniement total de son « launcher ». Téléchargements en tâche de fond, accès aux jeux et autres produits facilités, meilleure ergonomie… Impeccable, parce que pour l'instant, leur Station Sony là, c'est un peu le boxon entre nous. Tout cela devrait bientôt ressembler à un joli Steam tout propre. Tant mieux.

Gods&Heroes : Rome Rising

Sortie prévue : ÉTÉ 2007

Inutile de présenter 56 fois God&Heroes, Rome Rising, le MMO mythologique de SOE. On en a parlé déjà plusieurs fois depuis le dernier E3 et il n'y a toujours pas grand-chose à dire en attendant que l'on puisse vraiment mettre nos manu militari dessus. Rappelons tout de même les deux grosses originalités du gameplay. Tout d'abord chaque joueur pourra engager et entraîner des PNJ pour former un groupe à ses ordres. Ce qui, stratégiquement parlant, est assez intéressant. Socialement par contre, c'est un peu bizarre, surtout dans un MMO. Mais rassurez-vous, rien ne vous empêchera de vous allier à d'autres chefs humains pour former d'impressionnantes armées. L'autre point mis en avant, ce sont les combats assez dynamiques à base d'animations réalistes : coups qui portent et surtout « finish moves » comme dans les jeux de bastons. Pour peu que la nouveauté dure assez longtemps, il sera probablement rigolo de voir ses propres sbires se faire démonter de façon spectaculaire par un boss ennemi avant de lui faire la peau. Ça me rappelle un peu quand on tente toutes les « prises » possible à Soul Calibur. Dans l'ensemble, difficile de dire si on accrochera à Gods&Heroes, mais je suis personnellement très curieux de m'y essayer.





Là j'aurais bien cité un pan de dialogue entier de Life of Brian des Monty Python, mais j'ai pas la place.

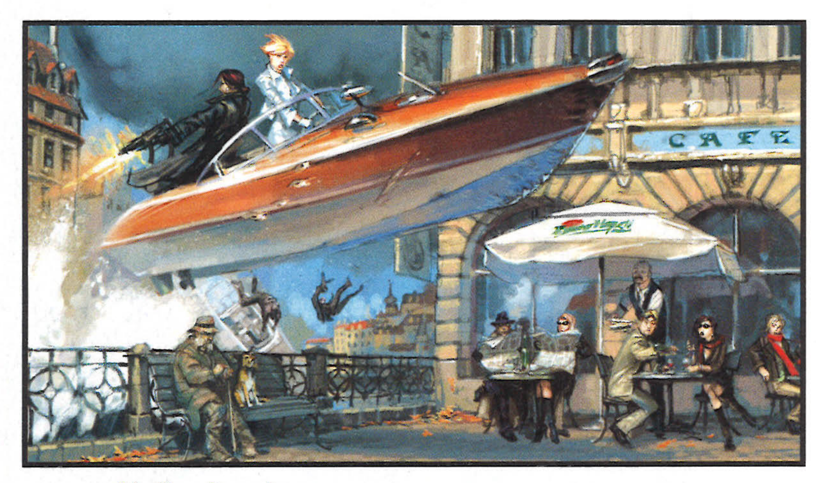


Je crois qu'elle aurait préféré King Kong, finalement.

Freerealms

Non, n'essayez pas de régler votre magazine, vous ne trouverez pas d'image de Freerealms sur les pages de votre magazine préféré. Rien, nada, même pas un artwork. SOE n'a pas réussi à nous fournir quoi que ce soit. Même ArenaNet avait fait mieux avec Guild Wars 2. Bref, moi j'ai vu le trailer de ce futur MMO et je peux témoigner : Freerealms, c'est WoW en plus cartoon ! Alias « Shreck Online », comme j'aime à l'appeler. Ambiance délire, gameplay hyper « casual », voilà la nouvelle arme de SOE. Et au final, pourquoi pas ? En profondeur, on ne sait pas grand-chose de Freerealms, si ce n'est qu'il développera énormément son aspect social pour que les joueurs qui ne se connectent que pour discuter et glandouiller puissent le faire tranquillement, avec plein de minijeux pour les amuser. Mais il y aura aussi du monster bashing, bien entendu. SOE en a un peu plus dit sur l'aspect business de ce titre : comme son nom l'indique, il sera gratuit, avec un système de micropaiement pour s'acheter de quoi faire baver son voisin. Mieux, un abonnement sera tout de même proposé pour accéder à certaines zones privées. Voilà donc une approche originale au problème WoW : au lieu de se démarquer, on essaie de faire encore plus grand public. Marchera, marchera pas ? En tout cas, la mutation du marché des MMO est spectaculaire, parfois...

The Agency



Désolé, on n'a que des artworks pour The Agency, mais les screens devraient bientôt arriver.

The Agency… par où commencer ? C'est l'ennui avec les développeurs qui ne font pas comme les autres… le background peut-être ? Facile : vous jouez un espion surentraîné au sein d'une des deux factions du jeu. Les missions, prévues pour quatre, se déroulent comme des jeux d'actions à la troisième personne, avec du tir dans tous les sens. Vous avez le choix entre beau gosse, la femme fatale, le gros bourrin et le héros de base. Mais à vrai dire, les dévs eux-mêmes ne sont pas bien sûrs de ce qui les différencie dans le jeu, puisque leur rôle dépend surtout des vêtements qu'ils porteront pour la mission : support, armes lourdes, infiltration, etc. Dans tel niveau, vous vous battrez contre un gang de méchants, façon City of Heroes en plus arcade, avec scripts à gogo, boss de fin de niveau et même de nombreuses cinématiques à déclencher à l'endroit-clé. Le tout saupoudré d'une grosse dose d'humour. C'est clairement le jeu le moins prétentieux et le plus sympa que j'ai pu voir depuis longtemps.



Et si j'appuie sur ce bouton…

Ça ne veut dire qu'il reste trop « léger ». The Agency proposera de nombreux scénarios à jouer à travers le monde, avec un déroulement à travers une histoire globale, un peu comme dans Guild Wars. On trouvera aussi des zones consacrées au défouloir des dingues de la gâchette, parce qu'on est aussi là pour ça. Sans compter tout un système d'influence sur les PNJ (persuasion, intimidation, corruption) et même de l'artisanat, ou plutôt une gestion du matos façon laboratoire de Q dans James Bond. Rien de mieux que de customiser sa propre bagnole avec ses gadgets préférés : lance-missiles dans le coffre, mitrailleuses à l'avant, derrière, sur les côtés, etc. Tout semble en ordre, circulez.

Spies vs Spies

Et The Agency ne s'arrête pas à de la coopération entre quelques joueurs online. Il s'agit vraiment d'un MMO. Tout le monde peut fonder sa propre agence (comme un guilde donc) et croiser au détour d'une mission une autre troupe d'espions venus pour la même valise pleine d'explosifs que vous. Ou pour autre chose… À moins que ce ne soit le cas pour ce troisième groupe d'espions qui débarquent de l'autre côté ?! Oui, ça risque d'être folklo quand la compétition vous fera vous entretuer entre joueurs.

Une réalisation machiavélique

Évidemment, pour que tout cela tienne debout, il faut que la réalisation soit parfaite. Graphiquement, le style cartoon me semble impeccable. Maintenant, il va y avoir du boulot côté gameplay, surtout s'il faut équilibrer le jeu pour la PS3 d'un côté et le PC de l'autre. Et je n'imagine même pas du « crossplateform ». Le lag sera aussi un gros problème s'il se pointe. Bref, on verra bien, mais je dois dire que les quelques développeurs qu'on a pu rencontrer suaient le talent, la motivation et la passion. Je ne dirais pas que je leur fais entièrement confiance, mais j'espère pour eux que le pari sera réussi.



Il y aura effectivement des attaques d'hélico, avec la jeep qui se lance d'une falaise au ralenti et des explosions filmées sous une dizaine d'angles. C'est ça, The Agency.



C'est bien connu : chez nous, à Joystick, les jeux vidéo, c'est notre passion. Surtout quand nous pouvons les tester sans faire appel à un marabout. On dispose d'un éventail de bécanes récentes et bien entretenues, du PC milieu de gamme à la bête de guerre équipée des derniers raffinements. En général, on finit toujours par trouver le moyen de lancer un récalcitrant .exe. Colin McRae, cependant, nous en a fait voir de toutes les couleurs… Pendant que C_Wiz faisait sa magie noire, nous avons eu le temps de jeter un coup d'œil à la version 360 pour s'apercevoir qu'elle tournait plutôt bien sur la maigrichonne console de Microsoft. Pourquoi la version PC que nous avons reçue demande un Core 2 Duo, 2 Go de RAM et une 8800 GTX pour éventuellement daigner se lancer, reste un grand mystère. Optimisation, quelqu'un ? Reste quand même Two Worlds, la bonne surprise du mois : pas besoin d'être un grand studio pour faire du bon boulot. À noter aussi l'arrivée des premiers jeux Vista dans cette rubrique, si, si, ce n'est pas un mythe, on peut vraiment faire autre chose avec Vista que de faire défiler des fenêtres de browser. Un OS dernier cri pour jouer à des titres juste un tout petit peu obsolètes, si ça ce n'est pas le summum du snobisme…

Styx



MEGASTAR joystick

JEU DU MOIS

COLIN MCRAE : DIRT

ÉDITEUR CODEMASTERS
DÉVELOPPEUR CODEMASTERS

Comment ça, elle a beaucoup roulé cette voiture ? Puisque je vous dis qu' il est frais mon Colin, même après quelques sorties de route ! Faites confiance au poissonnier-pilote du Havre quand il vous dit que c'est du beau, du bon, de l'insubmersible classique des jeux de course.

Liberté d'expression



Personne ne parle anglais, tous les panneaux sont en idéogrammes, le climat est tropical, la bouffe est pour le moins… spéciale mais pourtant, croyez-moi, la Corée est un pays qui fait envie, surtout lorsque l'on voit leur culture jeu PC. Chez nous, les gros gamers passent chez Delarue ou Dumas se faire insulter, là-bas, ils ont une vie de rock star… Vive la France !

Le jeu du moment
Retirer du cash à Séoul
Le jeu attendu
Hellgate London



J'adore les vacances. Non seulement le terme « bouclage » devient tout à coup une vague notion abstraite. Mais c'est aussi l'occasion de pratiquer tout un tas de nouvelles activités auxquelles on n'a pas le loisir de s'adonner en temps normal. J'ai donc profité de ces 2 semaines pour mater des séries télé, faire du son et regarder mon téléphone sonner quand Styx essayait de m'appeler.

Le jeu du moment
Glander
Le jeu attendu
Retourner glander



J'ai décidé de m'acheter une bicyclette. Et j'ai la trouille. Vous croyez vraiment que ça ne s'oublie pas ? Imaginez la grosse lose si je deviens subitement le premier type qui ne se rappelle pas comment on tient en équilibre sur cet engin de malheur… Bon ben, je vais prendre le tram alors. Oui c'est bien ça, le tram.

Le jeu du moment
Colin McRae DIRT
Le jeu attendu
StarCraft 2

Voici le descriptif de notre fabuleux système de notation sur 10 et des icones qui s'y rapportent. C'est basique, scolaire mais tellement efficace. Et tout en finesse, comme nous.







Réseau local : Cet icone est accompagné d'un chiffre qui indique le nombre de joueurs et mentionne les protocoles disponibles. Par défaut, le protocole est le TCP/IP.



Internet : Même chose pour l'icone Internet qui signale que le jeu est jouable sur Internet via le protocole TCP/IP.





Au secours ! Nécessite une très grosse configuration



Stop Doublage pourri



Jeu majeur et indispensable

0 Moins fun qu'un CD vierge. 1 Foutage de gueule pur et simple. 2 Expérience traumatisante. 3 Pas grand-chose à sauver. 4 Oui mais non. Dommage. 5 À la rigueur, pour les fous furieux du genre. 6 Pas mal, mais quelques problèmes gênants. 7 Bon jeu, bien réalisé. 8 Très bon jeu, une valeur sûre. 9 Exceptionnel. 10 Une future référence.

ACTION/TACTIQUE



1) S.T.A.L.K.E.R.
GSC Gameworld/THQ

2) Tomb Raider Anniversary
Crystal Dynamics / Eidos

3) Armed Assault
Bohemia Interactive/505 Games

STRATÉGIE/GESTION



1) Warcraft III + Frozen Throne + DotA
Blizzard/Blizzard

2) Command & Conquer 3
EA/EA

3) Warhammer 40 000 Dawn of War
Relic/THQ

SPORT/SIMULATION



1) Colin McRae DIRT
Codemasters/Codemasters

2) Pro Evolution Soccer 6
KCEJ/Konami

3) Virtua Tennis 3
Sega/Sega

JEUX ONLINE



1) World of Warcraft + Burning Crusade
Blizzard/Vivendi Universal Games

2) La Saga Guild Wars
Arena Net/NC Soft

3) EVE Online
CCP/CCP

JEU DE RÔLE/AVENTURE



1) Oblivion
2k Games/Bethesda

2) Two Worlds
Zuxxez/Nobilis

3) Neverwinter Nights 2
Obsidian Entertainment/Atari



C'est amusant de voir à quel point Blizzard a touché le public de masse avec WoW. Quand on voit certains « roxxor » niveau 70 prononcer un simple « c'est quoi ça ! » lors de l'annonce de StarCraft 2, cela laisse perplexe. Effectivement Blizzard, c'était du vrai jeu hardcore avant de taper dans le MMO kikoolol bisounours. Et à en croire les premières infos sur StarCraft 2, ils n'ont pas perdu leur âme et ça, ça fait plaisir.

Le jeu du moment
Loki
Le jeu attendu
StarCraft 2, ben ouais



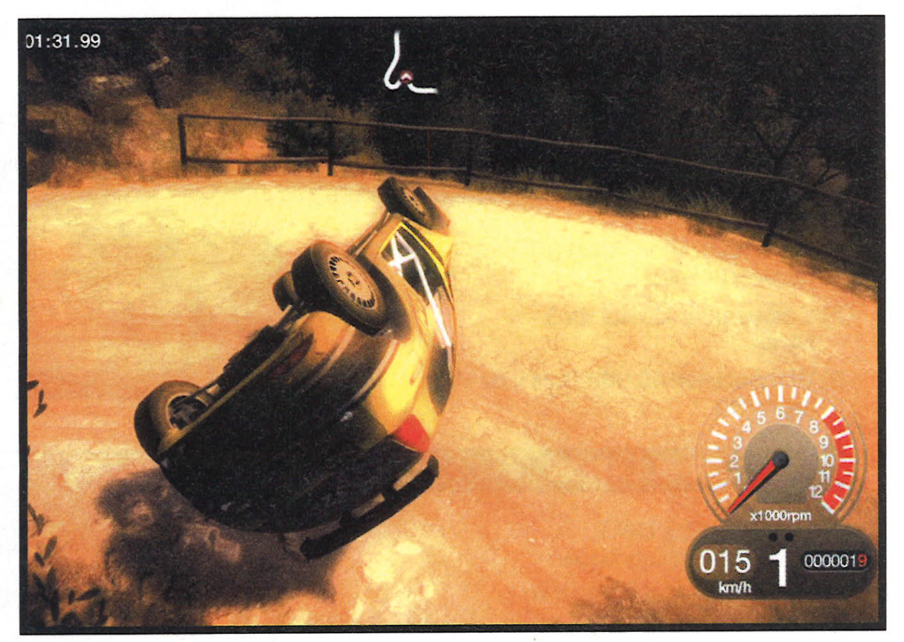
Bon, il me reste quelques jeux de mots douteux sur le dernier titre de Codemasters que je n'ai pas osé placer dans le test. Du genre de ce magnifique «   » qui ne fait rire que moi. En fait, je vais les garder pour le prochain. En attendant, penser à DiRT me procure le même effet qu'imaginer Christina Aguilera et son clone dans un combat de boue.

Le jeu du moment
Colin McRae : DIRT
Le jeu attendu
StarCraft 2



Nouveau taf, nouvel appart, nouveau pseudo, nouvelle gueule. Bon Dieu, ce débarquement à Joy me ferait presque douter de mon identité. Ai-je été construit en kit ? M'a-t-on implémenté une nouvelle mémoire ? Tout d'un coup, j'ai un doute. Par pitié Sundin, dis-moi que je suis toujours la même personne !

Le jeu du moment
Personnality Constructor
Le jeu attendu
Dragon Age



Pas besoin d'en faire des tonnes pour partir en tonneaux, vous aurez d'ailleurs droit lors des chargements à tout un tas de statistiques sur vos prestations.



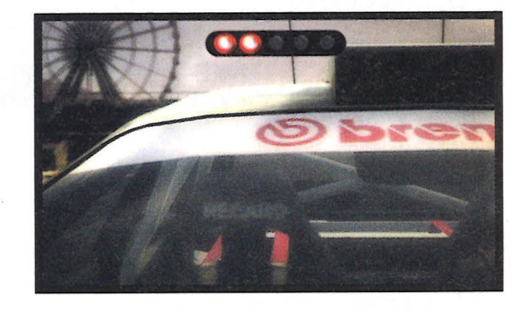
Les montagnes sont particulièrement dangereuses. Rentrez trop franchement dedans et les dégâts seront irrécupérables au point de devoir abandonner la course.

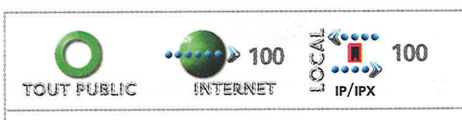
Colin McRae : DiRT

BOUE ONIRIQUE









Config minimum CPU 3 GHz, 1 Go de RAM, Carte vidéo Shader Model 3.0
Éditeur Codemasters
Développeur Codemasters/Angleterre
Texte et voix en français

APRÈS DEUX PREMIERS ÉPISODES ASSEZ FANTASTIQUES, LA SÉRIE DES COLIN MCRAE S'ÉTAIT UN PEU ESSOUFFLÉE. DEUX ANNÉES ET DEMIE APRÈS L'ASSEZ BON COLIN MCRAE 2005, LES PETITS GARS DE CODEMASTERS TENTENT L'IMPOSSIBLE : RÉINVENTER LEUR POULE AUX ŒUFS D'OR TOUT EN CONSERVANT L'APPROCHE ARCADE, POUR NE PAS DIRE FUN, DE LEUR SIMULATEUR DE GLISSE SUR PNEUS.

Lancée en 1998 sur Playstation, la série des Colin McRae Rally partait d'un drôle de pari. Pendant que tout le monde s'extasiait encore devant la précision millimétrique proposée par Gran Turismo, Codemasters avait choisi un genre très différent et un peu obscur pour le grand public, celui du rallye. Le tout propulsé par le nom d'un pilote un peu bourrin et surtout connu pour ses prises de risques qui finissent en tonneaux. Dès le début, le principe de la franchise était assez clair : ne pas choisir la voie de la simulation pure et dure mais trouver une sorte d'alchimie entre l'arcade et le réalisme. Le genre de recette qui peut, en un clin d'œil, passer du mets succulent à la purée pleine de grumeaux des pires cantines.

Simulateur de glisse

Coup de bol pour les petits gars de Codemasters, la recette avait franchement bien pris sur les deux premiers opus. Leur petit secret ? Amplifier sensiblement les sensations de glisse. Tout au long de la série, les dérapages ont été faciles à réaliser et à contrôler. Grâce à la capacité du joueur à faire pivoter fortement et de manière peu réaliste tout le poids de la voiture. Les (trois) puristes du rallye crieront au scandale, pendant ce temps, des hordes de joueurs se sont follement amusées avec ce qu'il conviendrait d'appeler un simulateur de bonnes glissades.
Vous vous souvenez probablement de la version « 05 » sortie en octobre 2004 et qui nous avait donné pas mal de belles sensations. Un moteur graphique assez réussi et toujours la même recette, de copieux dérapages à réaliser seul sur des parcours de rallye fictifs mais bien taillés pour la franche marrade. Certains n'arrivaient pas à en décrocher et pour vous confier un petit secret, j'avais conservé CMR05 dans la liste de mes benchmarks de cartes graphiques pour le simple plaisir de « glisser » quelques minutes avant de retourner faire fumer quelques processeurs

Ahem...

O.K, j'arrête de vous parler de ma vie, revenons à DiRT, ou plutôt à sa gestation. Deux années et demie, soit



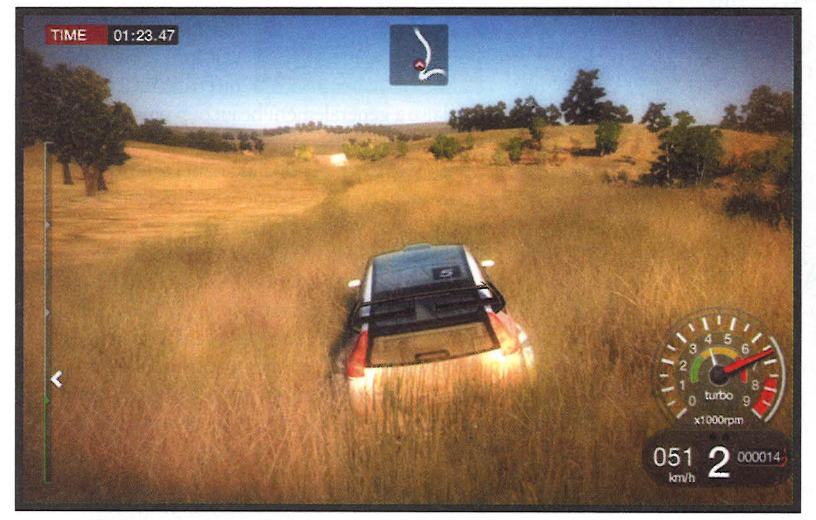
Deux vues intérieures sont disponibles en plus d'une vue au devant du capot. À réserver aux puristes. Notez que tout est animé, même les bras du pilote.



un demi-Vista ou un quart de Duke Nukem Forever ! Sans être catastrophique, ce genre de durée dissimule généralement un développement « de zéro ». Les développeurs ne s'en étaient d'ailleurs pas cachés, ils souhaitaient réinventer la série et développer un tout nouveau moteur graphique adapté aux machines de demain. Enfin d'aujourd'hui, puisque le jeu sortira également sur Xbox 360 et Playstation 3. Et puis, il y a quelques mois, Codemasters nous avait livré quelques captures d'écrans de leur jeu. Tellement flatteuses que l'on ne croyait pas une seconde qu'elles étaient vraies. Ça sentait le Photoshop à plein nez. En fait, c'était le nôtre, de nez, qui n'était pas creux. Première bonne nouvelle, DiRT change radicalement les règles de son jeu. Le mode Carrière est organisé en forme de pyramide. Dix étages qui représentent dix « tiers » composés eux-mêmes d'une série d'événements. Dès le début, la variété nous saute aux yeux puisque DiRT fait dans le grand écart. Circuit routier en Espagne, chemins de campagnes boueuses en Angleterre ou piste sèche en Australie, il y en a pour tous les goûts. Mieux,



Le fameux gauche/droite en transition terre/bitume du circuit des Ducs vous demandera un peu de délicatesse. Pas comme moi.



L'herbe est tellement belle que l'on a envie d'aller la brouter...



L'inertie des buggies lorsqu'ils rebondissent est volontairement exagérée pour rendre les courses à plusieurs plus délicieuses.

chaque course requiert l'utilisation de véhicules différents. On en retrouve sept grandes catégories : les tractions, les propulsions, les 4x4, les buggies, les voitures spéciales (d'anciens modèles de rallye comme les mythiques Stratos et R5 Maxi), les cabines de 38 tonnes et les camions type rallye raid (ceux dont on ne sait pas à quoi ils servent lors du Paris-Dakar). Des points sont attribués selon votre place d'arrivée lors des événements, points qui servent à débloquer de nouvelles courses, et de nouveaux « tiers ». Vous gagnerez également de l'argent, ce qui vous permettra d'acheter de nouveaux véhicules.

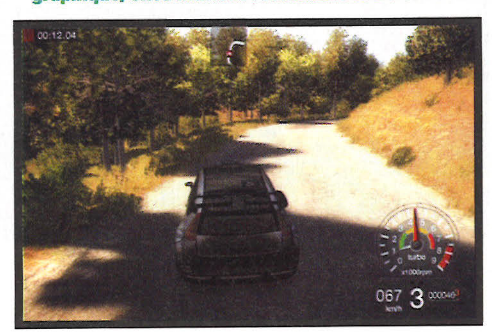
Let's get dirrty !

Les premiers tours de roues vous donneront votre première grosse claque, la maniabilité des véhicules reprend les règles de la série tout en ajoutant une savante pointe de réalisme. Il ne s'agit plus juste de relâcher l'accélérateur lors des gros virages, vous pourrez

Encore plus beau en vrai !

Nos captures d'écran ne sont pas exactement fidèles à la sensation visuelle que l'on perçoit en jeu. Sans vous barber de détails, sachez que le logiciel que l'on utilise pour faire nos screenshots récupère la dernière image calculée par la carte graphique. Généralement, ça suffit amplement, sauf quand les développeurs ajoutent un traitement supplémentaire après coup (on parle de post-processing). Colin McRae DiRT emploie cette technique, ce qui peut rendre certaines captures d'écran légèrement plus sombres qu'en réalité.

Les zones d'ombres ne sont pas qu'un effet graphique, elles limitent réellement votre visibilité.



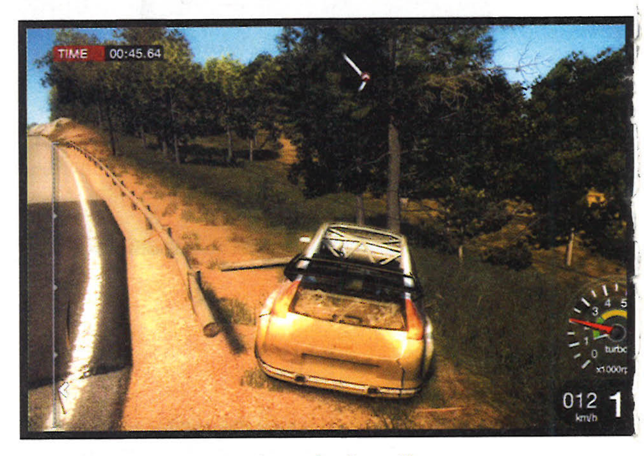
jouer avec votre frein moteur pour ralentir votre véhicule et mieux le lancer dans les courbes. Les phases de réaccélérations sont également plus fines et si vous êtes équipé d'un bon pad avec des gâchettes analogiques (typiquement l'excellent pad Xbox 360), vous vous amuserez rapidement à doser vos accélérations et vos freinages. Bien entendu, toutes les surfaces donneront une sensation de conduite différente, une boue mouillée aura tendance à vous faire survirer alors qu'un sol bien sec demandera quelques efforts pour inscrire correctement votre véhicule dans les courbes. Est-il besoin de préciser que chaque classe de véhicule réagit différemment ? Bien entendu, un camion sera plus dur à faire tourner qu'un buggy dont les sensations seront beaucoup plus proches d'un karting. Là où DiRT devient énorme, c'est dans la modélisation des véhicules. À l'intérieur d'une même classe, les différences sont très prononcées sans pour autant être rébarbatives.

Colline, ma craie !

L'avantage des falaises calcaires normandes est qu'en cas de touchette, la falaise a généralement beaucoup plus mal que votre voiture. DiRT dispose sur ce point d'un moteur physique proprement hallucinant : rentrez doucement dans une barrière et vous la tordrez. Rentrez plus franchement et elle partira dans le ravin, et vous avec. Bien entendu, les éléments autour de la piste varient. Arbustes et panneaux écrasables, arbres et lampadaires qui s'abattent sur les capots, la variété va jusque dans les barrières, certaines en métal, d'autres en bois. Et si vous prenez vos roues dans un « cordon » de sécurité en plastique, vous pourrez arracher les piquets et traîner le cordon sur quelques mètres. L'immersion est juste totale. Bien entendu, les challenges sont tous différents, entre les classiques étapes de rallye où vous devrez combattre des temps à l'aveugle et des Rally Raid où vous vous disputerez avec d'autres adversaires sur une même piste. C'était l'un des points les plus attendus par les fans de la série, la capacité de combattre des adversaires directement. L'intelligence artificielle n'hésitera pas à vous pousser dans le décor quand vous la chercherez un peu trop, alors qu'elle préférera à d'autres moments vous éviter lors d'un dérapage raté pour mieux vous dépasser. L'intelligence évolue en fonction du niveau de difficulté sélectionné, bien entendu. Le mode Carrière vous fera parcourir le monde entier et goûter à toutes les surfaces… sur des circuits et tracés réels. On retrouvera par exemple le circuit des Ducs en France, fort sympathique avec sa chicane en

Le petit Yavin est demandé…

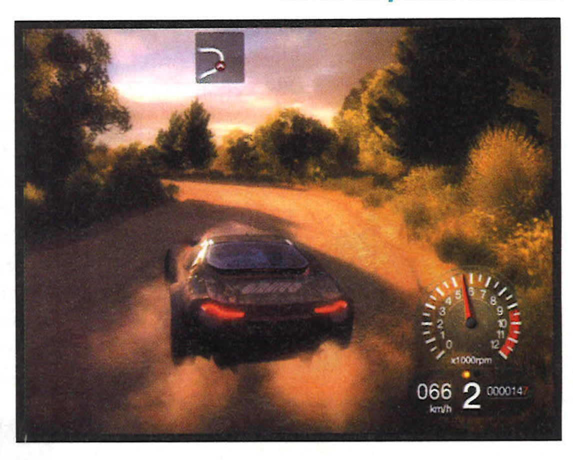
Que la Belgique entière soit rassurée, nous n'avons pas perdu Yavin. La version « review » fournie par Codemasters refusait en effet de tourner sur sa machine. Pour un détail tout bête que l'on aura mis beaucoup de temps à trouver : elle ne fonctionnait que sur des Windows anglais. Le bug est heureusement corrigé pour la démo et la version finale du jeu. Merci donc à Yavin pour m'avoir envoyé le DVD nu dans une grande enveloppe kraft, protégée seulement par une pochette plastique au format A4. Depuis, on l'appelle à la rédac' le roi de l'emballage…



Contrairement aux rambardes en fer, les pylônes en bois cassent assez facilement.



Rétive à souhait, la nouvelle version de la Stratos est tout simplement délicieuse.



Les courses espagnoles sont un véritable délice pour les rétines, tout comme le toit de la C4 qui reflète tout le décor.



Les menus ont toujours été très stylisés dans CMR, DiRT ne déroge pas à la règle. Et en plus, ils parlent. Le doublage français est malheureusement d'une pauvreté patente.

transition terre/asphalte qui vous enverra plus d'une fois dans les rails. L'extase culminant sur la montée de Pikes Peak dans une féroce Toyota MR2 dans laquelle vous serez en apnée pendant plus de huit minutes où vous conquerrez le sommet des montagnes rocheuses américaines. Avec un sourire qui ne voudra plus lâcher votre bouche.

Colin maxi-play

Terminer l'intégralité du mode Carrière vous prendra une bonne dizaine d'heures mais rassurez-vous, ce n'était que l'entrée. Le plat de résistance se situe dans le mode Championnat qui reprend le principe des opus précédents de Colin McRae. Championnats nationaux, européens, internationaux et un dernier mode global qui enchaînera les six nations proposées (Angleterre, Italie, Allemagne, Japon, Australie et Espagne). Chaque nation disposant de sept étapes consécutives mélangeant tracés et « crossover », ce mode classique de la série où deux véhicules parcourent une même piste à un demi-tour d'intervalle. Le dernier mode, Rally World vous permettant de participer aux courses à plusieurs que vous aurez découvertes en mode Carrière.

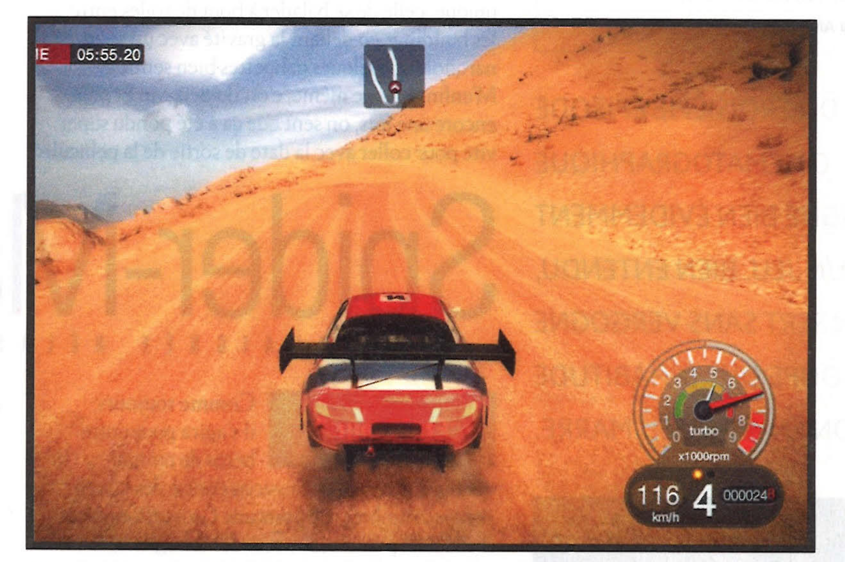
Plus beau qu'à la télé

Difficile de ne pas vous parler de technique, tant DiRT est une véritable claque visuelle. Chaque paysage est une petite création artistique avec des palettes de couleurs et des effets adaptés. Le bitume chaud espagnol dégage un air irisé du plus bel effet tandis que les réflexions dans les flaques britanniques vous feront oublier plus d'une fois un virage tant on passe son temps à s'extasier devant des graphismes sublimes. Les ombres jouent également un rôle très important, tout comme les zones de pénombres lorsque vous vous enfoncerez dans une forêt à visibilité réduite. Pas d'angles qui dépassent ou de textures qui se répètent. C'est techniquement très bien programmé et si vous avez la chance de posséder une GeForce 8800, vous aurez le plaisir de la voir utilisée à son plein potentiel.
Tout dans DiRT est fait pour une immersion totale, des graphismes à la jouabilité millimétrée en passant par le bruit furieux de vos moteurs qui fendent les sons ambiants. Pas de musique pendant les courses et c'est tant mieux, celles-ci sont réservées aux menus. Plutôt réussies, certaines s'inspirant franchement des lignes mélodiques de morceaux de Muse ou de Coldplay. Tout est dans le détail avec Colin McRae DiRT, et des détails, il en est rempli.

C_Wiz

La piste de cross-over japonaise est ultra-piégeuse.





Très amusante, les voies de DiRT n'hésitent pas à dire qu'il va falloir appeler une ambulance lorsque l'on tombe dans les ravins de Pikes Peak...

Un peu de technique

Une carte Shader Model 3.0 sera obligatoire, le minimum correct se situant selon nous aux alentours d'une Radeon X1600 ou d'une 7600 GT. DiRT peut être gourmand mais les options sont suffisamment riches pour que l'on puisse trouver un niveau de détail adapté à sa machine. Les possesseurs de Radeon 9600 Pro et de Pentium 4 devront aller faire un tour du côté du Top Hard, on est désolé pour vous.



Les courses de CORR sont celles où l'intelligence artificielle est la plus féroce. Ils adorent vous envoyer sur le côté.

En Deux Mots

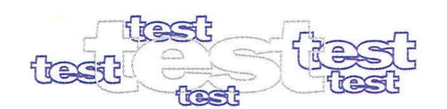
Les deux années et demie de développement n'ont pas été vaines. DiRT est un jeu fignolé dans ses moindres détails qui réussit à englober avec succès toutes les sensations de glisses. Sans pour autant verser dans le réalisme : ses niveaux de difficultés, sélectionnables avant chaque course le rendent abordable à tous ceux qui souhaitent s'y adonner. Seul reproche, notre version n'incluait pas le mode multijoueur qui devrait se cantonner aux courses solo (compétitions de temps). Pour le reste, on frise le chef-d'œuvre.

- ➕ Graphismes somptueux
- ➕ Maniabilité abordable et profonde
- ➕ Modèle physique complet
- ➕ Bonne durée de vie
- ➖ L'eau n'est « que » magnifique
- ➖ Bruits d'oiseaux répétitifs
- ➖ Pas de bruits de mouettes

8 TECHNIQUE

9 ARTISTIQUE

9 INTÉRÊT





TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 2.8 GHZ, 1024 MO DE RAM, CARTE VIDÉO 256 MO
ÉDITEUR ACTIVISION
DÉVELOPPEUR ACTIVISION/ÉTATS-UNIS
TEXTE ET VOIX EN ANGLAIS

LA SORTIE DU TROISIÈME ÉPISODE CINÉMATOGRAPHIQUE S'ACCOMPAGNE BIEN ÉVIDEMMENT D'UN JEU. BIEN ENTENDU, ACTIVISION SERT SANS VERGOGNE LA MÊME SOUPE QUE D'HABITUDE ET ON EN A UN PEU MARRE.

Spider-Man 3

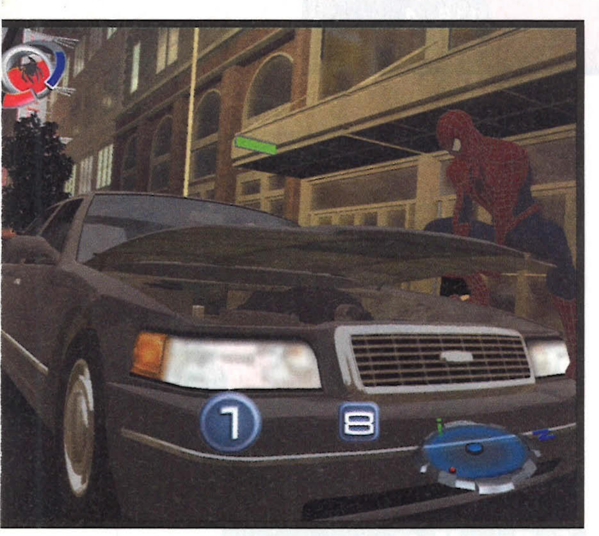
L'ARAIGNÉE HÉLAS

Un GTA-like qui nous met dans la peau de ce petit coquin de Peter Parker, au cœur de New York, comme c'est surprenant. Ce ne sera que la quatrième fois en cinq ans. Et le concept est loin d'avoir évolué avec l'âge. Pour tout dire, visuellement, adaptation de film et donc univers « réaliste » oblige, l'ensemble se révèle largement moins intéressant que le cel shading proposé par la version Ultimate parue en 2005. Bien sûr, il reste toujours cette sensation de liberté unique, celle de se balader à bout de toiles entre les buildings en défiant la gravité avec un sourire narquois et quelques galipettes bien senties. M'enfin, tout de même, c'est du déjà-vu. Et puis encore une fois, on sent que ça a été pondu super vite pour coller avec la date de sortie de la pellicule.

Et tisseur ?

Comme toujours, il s'agira pour notre héros de remplir quelques dizaines de missions contre des vilains vraiment timbrés, à travers une Grosse Pomme qui, si elle n'est pas très jolie avec ses tons grisâtres et ses bâtiments qui se ressemblent tous, a le mérite d'être animée. Enfin, de temps en temps, quand on a du bol. Par une population de péquenauds modélisés à la truelle qui marchent sans se soucier d'autre chose que de leur trajectoire. Bref, Il faudra jongler sur la carte de la ville pour trouver de quoi s'occuper. On peut dire que niveau gameplay, ça ne vole pas bien haut. La plupart des missions impliquent du combat. Un désastre de jouabilité, où l'enchaînement de n'importe quoi à base de deux combos et une toile d'araignée dans la tronche suffira à oblitérer des ennemis bien stupides, pour peu que la caméra vienne vous casser les bonbons ou qu'un bug décide de vous bloquer contre une paroi. On note quelques apparitions de Quick Time Event au timing risible ou encore des désamorçages de bombes simplistes pour varier le tout. Pas amusant pour un sou. Enchaîner les jobs de nettoyage de qualité moyenne sur un terrain de jeu aussi vaste, sans aucun véritable ciment scénaristique, ça assomme plus que ça n'enchante. Vous l'aurez compris : si vous aimez Spidey, courez vers les salles obscures ou achetez un bon comics narrant ses aventures. Ou déguisez-vous, c'est plus marrant.

Plume



Pour votre voiture ayez le réflexe (en chantant) : « Va donc, va donc chez Spidey ».



La palette de coups de Spider-Man s'étoffe. L'I.A. des ennemis, par contre, s'étouffe.



Le fils du Bouffon Vert en veut à Peter Parker et lui fera comprendre virilement.

Un peu de technique

Jetez un coup d'œil sur la config minimum requise : du gros n'importe quoi pour un jeu qui ne casse vraiment pas des briques. Gourmand en ressources, ce titre fera ramer de nombreuses bécanes pourtant à jour (installé sur deux machines de guerre, je peux témoigner). Un manque d'optimisation flagrant.

En Deux Mots

SI CE JEU AVAIT EU DROIT À QUELQUES MOIS DE DÉVELOPPEMENT EN PLUS, IL AURAIT RÉPONDU PEUT-ÊTRE AUX CRITÈRES DE QUALITÉ ACTUELS. PAS INNOVANT, ASSEZ LAID ET PERCLUS DE BUGS, IL TOMBERA DANS L'OUBLI.

- \+ Sensation de liberté
- \+ Bah, l'univers de l'homme araignée
- − Manque de finition
- − Super ennuyeux

4 TECHNIQUE
5 ARTISTIQUE
3 INTÉRÊT



CONFIG MINIMUM CPU 1,5 GHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo
ÉDITEUR Disney Interactive Studios
DÉVELOPPEUR Eurocom/Grande-Bretagne
TEXTE ET VOIX en français



Les phases de « jackanisme » permettent d'enchainer une série de commandes pour accomplir une action réglée sur mesure.

LES PIRATES ET LES CARTES AU TRÉSOR SONT SOUVENT SYNONYMES D'AVENTURES PASSIONNANTES. SAUF ICI, CETTE VERSION DE PIRATES DES CARAÏBES DONNE JUSTE ENVIE D'ALLER SE COUCHER. MÊME LE CHARISMATIQUE JACK SPARROW INCARNÉ PAR JOHNNY DEPP NE SAUVE PAS LES MEUBLES.

Pirates des Caraïbes : Jusqu'au bout du monde

NAUFRAGE

Ce n'est un secret pour personne, adapter une licence en jeu vidéo ne donne jamais grand-chose de vraiment sensationnel. C'est même souvent l'inverse : un nom connu, un gameplay bâclé et le tour est joué. D'ailleurs, cette version PC de Pirates des Caraïbes ne déroge pas à la règle, bien au contraire. Dans l'absolu, vivre les aventures de Jack Sparrow et ses compères peut s'avérer être relativement amusant. Mais ça l'est nettement moins avec un gameplay à la rue et un moteur 3D datant d'une autre époque. La prise en main est laborieuse et offre des combats confus et répétitifs. Les coups manquent de précision, les angles de caméras rendent le tout très brouillon et l'aventure est d'une linéarité soporifique. Les niveaux sont construits de manière à ne jamais utiliser son cerveau pour évoluer. Des marquages au sol permettent de voir tout de suite quelle caisse il faut pousser. Histoire de varier un peu les plaisirs, il est possible de jouer aux dés ou aux cartes et d'assister à des scènes d'action réglées au millimètre en exécutant une suite de commandes. Cette pratique se nomme « jackanisme » et permet au joueur d'enclencher une scène complète en suivant simplement les commandes qui s'affichent à l'écran. Ce genre de phase de jeu aurait pu être agréable si l'aspect visuel avait rattrapé le gameplay catastrophique. Mais ce n'est pas le cas. Les décors manquent de détails, les textures sont pauvres, la modélisation des personnages est réalisée à la hache et l'animation s'avère ridicule. On est très loin de la qualité graphique de la version Xbox 360 par exemple. À vrai dire, il n'y a pas grand-chose à sauver dans ce Pirates des Caraïbes jusqu'au bout du monde. Certains diront peut-être que c'est très bien pour les gamins. Mais ne vous faites pas avoir, grand public ou pas, ce soft n'est bon qu'à prendre la poussière sur les étagères des supermarchés.

Cyd







Les phases de dés et de cartes, sûrement les moments les moins soporifiques du jeu.

Un peu de technique

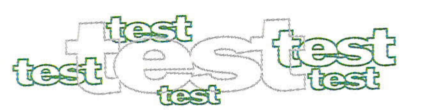
Pas besoin d'une bête de course pour que Pirates des Caraïbes tourne sans souci. Encore heureux, vu la qualité du moteur 3D et des textures, il ne manquerait plus que ce titre soit gourmand et mal optimisé. Quoi qu'il en soit, les options vidéo ne permettent pas de monter la résolution très haut et les autres paramètres visuels ne peuvent pas être modifiés de toute façon.

En Deux Mots

Pirates des Caraïbes est un titre à éviter. Il n'a rien pour lui, que ce soit au niveau du gameplay ou de l'aspect visuel. À la rigueur, ça ferait peut-être le bonheur des requins.

- \+ La désinstallation, efficace
- − Moche
- − Mal animé
- − Gameplay confus

Note	Catégorie
4	TECHNIQUE
4	ARTISTIQUE
3	INTÉRÊT



Autant être clair tout de suite, avec Loki ne vous attendez pas à accomplir autre chose qu'un vaste massacre de monstres sinon vous risquez d'être déçu. Ce titre ne vous surprendra pas. Il n'a rien de novateur, il n'en met pas plein les yeux et votre souris risque fort de rendre l'âme après avoir franchi le dernier niveau. Entendez par là que la répétitivité de l'action, inhérente au genre, est bel et bien au rendez-vous. Voilà qui évitera de perdre davantage de temps si vous espériez trouver en Loki autre chose que du « monster bashing ». Pour les autres, vous pouvez rester car ce Diablo-like s'avère particulièrement scotchant malgré son classicisme. Les combats sont dynamiques, la montée en puissance bien dosée et la recherche de matos intéressante. Les conditions de base, de tout bon hack'n'slash, sont présentes.

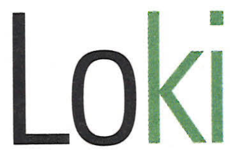
DÉFIER LES DIEUX CE N'EST PAS SI TERRIBLE QUE ÇA. LA PREUVE, UN BON COUP BIEN PLACÉ DE HACHE À DEUX MAINS ET MÊME HADÈS ARRÊTE DE FAIRE LE MARIOLE. PRÉVOYEZ TOUT DE MÊME UNE ARMURE ROBUSTE ET BEAUCOUP DE POTIONS PARCE QU'AFFRONTER UNE DIVINITÉ, C'EST AUTRE CHOSE QUE PARTIR À LA CHASSE AUX RATS DANS LES ÉGOUTS.

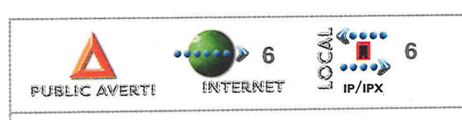


Pas de modifications des avatars pendant leur création.

Loki

DIVINEMENT BOURRIN





CONFIG MINIMUM CPU 2 GHz, 512 Mo de RAM, carte vidéo 64 Mo
ÉDITEUR Focus Home Interactive
DÉVELOPPEUR Cyanide Studio/France
TEXTE ET VOIX en français




Entre ce squelette et Thor, c'est le coup de foudre.



Le guide du routard

La première chose à faire en lançant Loki est de laisser votre cerveau sur le coin de votre bureau. À l'instar des autres titres du genre, la trame de fond est basique, l'aventure n'est clairement pas portée par un scénario recherché et captivant. Sélectionnez ensuite un personnage parmi les quatre proposés (guerrier nordique, combattante grecque, sorcier égyptien et chaman aztèque) et commencez votre terrible boucherie : un monstre, un clic, des tripes et du sang. Selon le choix du héros, vous évoluerez dans un des quatre actes aux ambiances totalement différentes (Grèce, Égypte, etc.). Bien que chaque chapitre soit divisé en plusieurs zones, les temps de chargement s'avèrent vraiment corrects voire insignifiants par moments. Enfin, tout dépend de la puissance de votre PC évidemment.
Ici, il n'y a donc pas de commencement type avec une série d'actes qui se suivent. Après avoir accompli toutes les quêtes principales dans son pays natal, votre personnage se retrouve dans un







Les Seuils du Temps permet de traverser les portails pour se rendre vers n'importe quel acte.

lieu étrange nommé Les Seuils du Temps. Il s'agit d'un endroit qui permet d'accéder sans contrainte aux quatre mondes afin de continuer votre aventure selon vos envies.

Clic, clic et re-clic

La prise en main s'effectue très facilement comme tout bon hack'n'slash qui se respecte. La souris permet d'accomplir toutes les actions possibles : attaquer, lancer des sorts, utiliser des objets (potions…), dialoguer, s'équiper, etc.
Les fanatiques de Diablo 2 devront tout de même s'habituer à des raccourcis clavier différents de ce dont ils sont habitués depuis des années. Mais après quelques minutes, vous n'aurez aucun mal à mémoriser vos nouvelles commandes. Côté inventaire, c'est froid comme un tableau Excel mais il faut avouer que le système est pratique. Les objets sont listés et rangés automatiquement par catégorie, ce qui simplifie grandement la gestion des armes et armures. Dommage qu'il ne soit pas possible de voir les statistiques de passe sur l'ennemi. Si vous déplacez votre joueur, vous n'aurez plus votre cible affichée à l'écran. Pas très pratique lorsqu'on désire se focaliser sur une cible en étant poursuivi par une dizaine de créatures.

Du plaisir, tout simplement

Il est évident que certains trouveront, à cause des légers points noirs cités au-dessus, un manque de confort au niveau du gameplay. Néanmoins, il faut garder en tête que tout ça n'empêche aucunement de progresser et de prendre du plaisir grâce à des combats bien bourrins. À ce niveau, Loki ne fait

Pouvoirs divins

Chaque personnage dispose de trois branches de pouvoirs octroyés par les dieux. Il suffit de se rendre devant l'autel du village pour prier le dieu de son choix et obtenir des pouvoirs en retour. Malgré les différentes évolutions que peut prendre le personnage, les sorts mis à disposition sont majoritairement inutiles, il faut le dire. Dans les faits, on s'aperçoit rapidement que monter un ou deux sorts est amplement suffisant pour évoluer sans problème. Quoi qu'il en soit, il est possible de réattribuer les points de sorts en payant quelques pièces d'or, histoire de faire les bons choix. Évidemment, vous ne pourrez pas distribuer des points gagnés dans une branche à un autre dieu. Choisissez donc la divinité qui vous convient le mieux en début de partie.

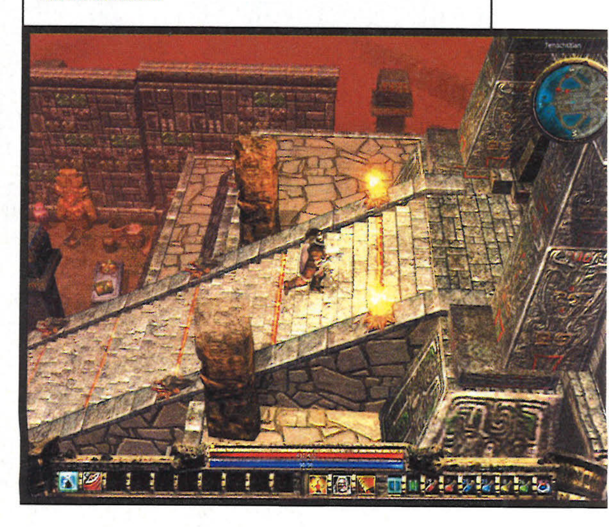
Petite boucherie entre amis

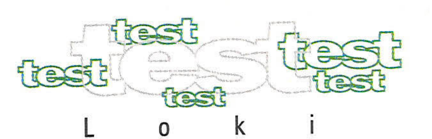
Rien de tel que de s'éclater avec ses potes après avoir mis un terme à la campagne solo. Et pour ça, Loki propose tout un choix de parties multi. Il est possible de revivre l'aventure solo à plusieurs et de partir « farmer », en coop, des boss pour leurs objets. Un mode duel et bataille sont également disponibles pour montrer au monde qui à la plus grosse. Ces affrontements PvP, peuvent donc se dérouler seul ou en équipe. Et si tout ça ne vous suffit pas, vous pouvez toujours tenter les défis. Ces derniers se déroulent dans une arène et vous place face à une horde de monstres plus ou moins difficiles à tuer. Des combats façon gladiateur en somme. Les différents modes multi peuvent accueillir jusqu'à six joueurs. L'écart de niveau entre personnages d'une même partie est limité et ne peut dépasser dix. C'est-à-dire qu'un joueur de niveau 12 ne peut pas entrer dans une partie créée par un joueur niveau 1. Une décision compréhensible mais qui gâche un peu le plaisir d'aider ses potes en leur donnant simplement du matos pour bien débuter.

Un peu de technique

Pour que Loki tourne sans aucun problème avec les détails au max, optez pour un 3 Ghz, un ou deux GO de RAM et une carte graphique qui a au moins 256 Mo de mémoire vidéo. Comme cela vous n'aurez pas de problèmes pour arpenter des zones remplies de dizaines de créatures voulant votre mort. Pour les petits budgets, il y a toujours moyen de baisser les détails, mais forcément ça en jette moins.

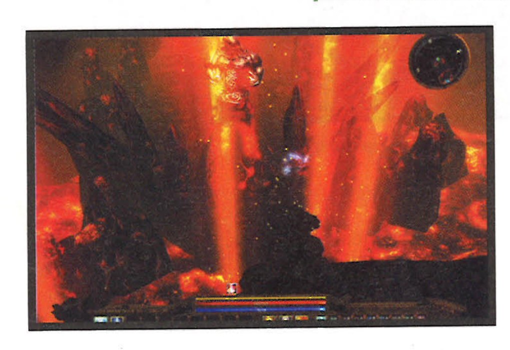
Pour éviter de courir sans cesse, un système de téléportation permet de rejoindre des zones en un instant.






Petite visite chez Hadès dans le royaume des morts. C'est cool, dans Loki, on rencontre plein de stars de la mythologie. Par contre, elles ne sont pas très accueillantes.





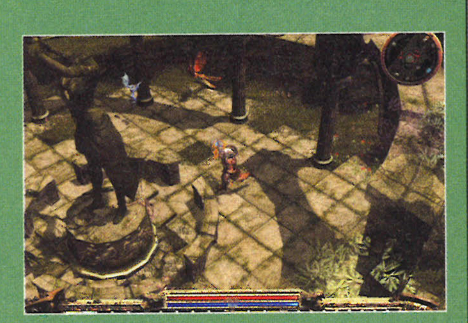
pas dans la dentelle. Les monstres déboulent de tous les côtés, les batailles sont intenses et rythmées par des coups puissants. Pour ne rien gâcher, les décors et les monstres sont variés même si l'aspect visuel n'offre pas une qualité constante. Certains sorts et environnements sont vraiment jolis alors que d'autres, nettement plus classiques. Mais l'ensemble est bien fichu. Les boss sont impressionnants, la découverte des différentes mythologies est attrayante. Bref, on est poussé par l'envie d'explorer tous les mondes, d'affronter tous les monstres et surtout par le désir de gagner en puissance en ramassant des armes et armures de plus en plus efficaces. On n'en demande pas vraiment plus à un hack'n'slash. Certes Loki n'est pas parfait, mais il est amusant et distrayant, et c'est bien là le principal.

Cyd

Attention, spoiler !

Dès l'instant où vous terminez votre premier chapitre, votre personnage doit parcourir tous les mondes à la poursuite de Seth. Ce dernier n'est autre que le grand méchant du mode de difficulté Humain. Après l'avoir battu, la difficulté Héros est disponible. À ce moment, il faut reprendre toute l'aventure avec un nouveau défi, chercher l'instigateur de toute cette mascarade : Loki. Il existe un autre niveau de difficulté : Dieu. Mais on ne va pas tout vous raconter non plus, hein ! Quoi qu'il en soit, voilà à quoi ressemblera votre périple au fil des actes :










Cette canaille de Seth ne cesse de se planquer pendant toute votre aventure en mode Humain.

En Deux Mots

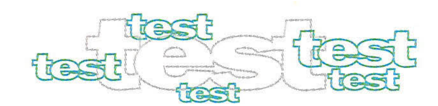
La motivation de certains joueurs risque d'être freinée par le manque de finition de Loki. Il n'en reste pas moins un bon hack'n'slash qui donne envie de poursuivre l'aventure jusqu'à la fin. Oubliez les quelques détails gênants et vous passerez un agréable moment à pourfendre des monstres et à chercher le meilleur objet pour votre personnage. Rien qu'en créant cette envie auprès du joueur, Loki a gagné son pari.

- \+ Combats dynamiques
- \+ Actes et mythologies très variés
- \+ Vaste campagne solo
- − Manque de finition
- − Combat contre les boss un peu trop facile
- − Trop de pouvoirs inutiles

7 Technique

7 Artistique

7 Intérêt





Sous chaque fiche maladie sont indiqués le matériel et les employés nécessaires pour la soigner.

Hospital Tycoon

JEU DE GESTION EFFET PLACEBO

Quand on n'a pas l'original, il faut bien se rabattre sur les médocs génériques. Et quand on est nostalgique de Theme Hospital, que peut-on faire d'autre en 2007 à part opter pour un substitut ? Oui, je sais à quel point la sensation de manque peut être intense quand on a touché à ce genre de drogue. Et c'est pourquoi je dédie ce test à tous ces joueurs n'ayant jamais pu surmonter leur problème d'addiction et qui ne pourront faire autrement qu'acheter Hospital Tycoon, en dépit de son réel manque d'audace.

La piqûre a encore frappé

Sorti pile poil dix ans après le mythique jeu de gestion de Peter Molyneux, Hospital Tycoon appartient à la race des suiveurs et ne s'en cache pas. De 1997 à aujourd'hui, l'ordonnance n'a pas changé : on vous prescrit une bonne dose de piqûres chargées à l'humoroïne, des patients en surnombre souffrant tous de maladies débiles et un budget à couper au scalpel. Le patient est ravi ? La recette vous plaît ? Normal, c'est une repompe intégrale. Bah oui, gérer son personnel soignant, traiter des maladies et veiller à la propreté des couloirs, tout ça c'est bien beau mais c'est du déjà-vu. Et comme Hospital Tycoon ne cherche pas à mettre la barre plus haut que son prédécesseur, on finit rapidement par regretter la vieille époque.

« DOCTEUR, ON A UNE URGENCE ! LES JOUEURS N'ARRIVENT PAS À TROUVER DE DIGNE SUCCESSEUR À THEME HOSPITAL. » « FAITES-LEUR UNE INJECTION D'HOSPITAL TYCOON, GEORGETTE. ET ESPÉRONS QUE ÇA LES REMETTE D'APLOMB EN ATTENDANT UN VRAI REMÈDE ».

TOUT PUBLIC — INTERNET 4 — LOCAL IP/IPX 4

CONFIG MINIMUM 1.5 GHz, 512 Mo de RAM, 32 Mo
ÉDITEUR Codemasters
DÉVELOPPEUR Deep Red Games/Royaume-Uni
TEXTE ET VOIX en français

Si jeune et déjà vieux

Alors soyez rassurés, le jeu tient très bien debout sans perfusion. À tout peser, on peut même dire qu'il est honnête. Seulement voilà, Hospital Tycoon satisfait sans jamais séduire, amuse sans jamais faire rire, intéresse sans jamais captiver. La faute à un réel manque d'ambition qui l'enferme dans ce qui aurait dû être sa force : l'ombre de son prédécesseur.
La faute également à une campagne censée parodier les séries télévisées façon La clinique de la forêt noire, mais qui s'avère en fait n'être qu'un interminable didacticiel. Alors oui, Hospital Tycoon est honnête. Mais sans la qualité des soins prodigués au moteur graphique (le passage à la 3D se fait sans douleur), on pourrait douter que dix années se soient écoulées entre ces deux titres – qui officiellement n'ont aucun rapport.

Tuttle



TIPS JEU
Malgré le côté fastidieux de la campagne, prenez le temps de vous y atteler histoire de bien assimiler les mécanismes de jeu. Une fois lancé en mode libre, vous serez en effet rapidement débordé par les événements. Et puis bon, c'est quand même l'occasion de découvrir chaque maladie tranquillement.



Comme ça, on ne dirait pas, mais les couleurs et les textures des pièces sont entièrement personnalisables.

Un peu de technique

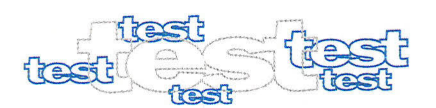
L'avantage avec ce jeu, c'est que ça tourne sur toutes les machines en full. De plus, ce Tycoon est particulièrement stable et, durant tout le test, je n'ai repéré aucun bug d'affichage ou sonore. Pour les optimisations, ne rêvez pas trop car avec ou sans carte PhysX, c'est pareil !

En Deux Mots

Réalisé avec soin mais dépourvu de la moindre once d'originalité, Hospital Tycoon est assez drôle et plus riche que ne le laisse supposer son esprit décalé, mais n'a pas l'envergure d'un grand jeu de gestion.

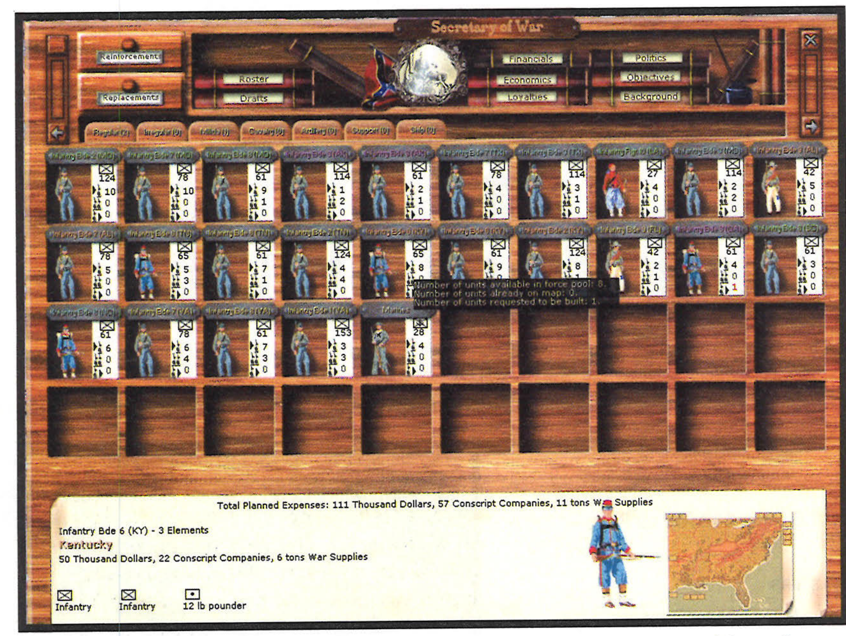
- \+ Le mode non scénarisé
- \+ Les maladies
- \+ Un jeu de gestion plutôt rigoureux
- \+ Réalisation un peu cheap mais soignée
- − Certaines voix horripilantes
- − La campagne soap-opera ratée
- − Pas d'indices de courbe
- − Manque de profondeur

5	TECHNIQUE
6	ARTISTIQUE
6	INTÉRÊT



Ageod's American Civil War

LES BLEUS CONTRE LES GRIS



Un exemple de la réserve de l'infanterie : sur chaque pion est indiqué le nombre sur la carte, en réserve et en production.



TOUT PUBLIC

Config minimum CPU 1.2 GHz, 1 Go de Ram, Carte vidéo 64 Mo
Éditeur Nobilis
Développeur Ageod/France
Texte et voix en français



Springfield (au centre) est situé à un nœud ferroviaire qui dessert la Louisiane.

APRÈS LA NAISSANCE DES ÉTATS-UNIS, AGEOD CONTINUE SUR L'HISTOIRE DE CE PAYS AVEC LA GUERRE CIVILE (PLUS CONNUE SOUS LE NOM GUERRE DE SÉCESSION, POUR LES CANCRES DU FOND) EN SORTANT AGEOD'S AMERICAN CIVIL WAR. FEU !



Dans notre monde ludique impitoyable et moderne Ageod's American Civil War apparaît comme un ovni. En effet, AACW est un jeu de stratégie au tour par tour simultané (c'est-à-dire que chaque adversaire joue et le tour est résolu en même temps pour les deux), situé lors d'une période historique peu usuelle (on ne peut pas dire que la guerre de Sécession fasse recette parmi les éditeurs de jeu) et riche d'une très grande rigueur, ce qui peut faire fuir les feignasses ou les fous du clic. Graphiquement c'est la claque, la carte de jeu est immense et rudement belle, on sent l'amour du travail bien fait et bien fignolé. Les armées sont représentées par des pions sur des petits socles façon carte à jouer, on a vraiment l'impression de s'adonner à un vrai jeu sur table ! L'écran de jeu, lui, est très chargé mais les informations vitales sont bien mises en valeur, la jouabilité n'en souffre que très peu. Les habitués de Birth of America (le premier jeu d'Ageod) sont en terrain connu, l'interface et les différents éléments du jeu sont les mêmes. AACW propose un déplacement entre les provinces des États-Unis (la carte stratégique est découpée en vastes zones/provinces – plus de mille). Les unités se déplacent à pied, en bateau ou en chemin de fer. Chaque tour de jeu dure deux semaines de temps réel et, durant ce tour imparti, il faut en faire des choses... Chef de guerre, c'est pas une sinécure !

Un seul but : la victoire

Comme dans tout jeu de stratégie, il s'agit de mener ses troupes à la victoire mais il ne suffit pas de déplacer ses pions comme un benêt, je vous vois venir : pour obtenir la victoire et la réunification du pays, ou la scission selon le camp joué, il faut mettre sa casquette de gestionnaire et prendre en compte tout un tas de paramètres. Il faut garder une ligne de ravitaillement continue grâce à l'entretien de dépôt de vivres ou à la création de chariots, se méfier des insurgés dans

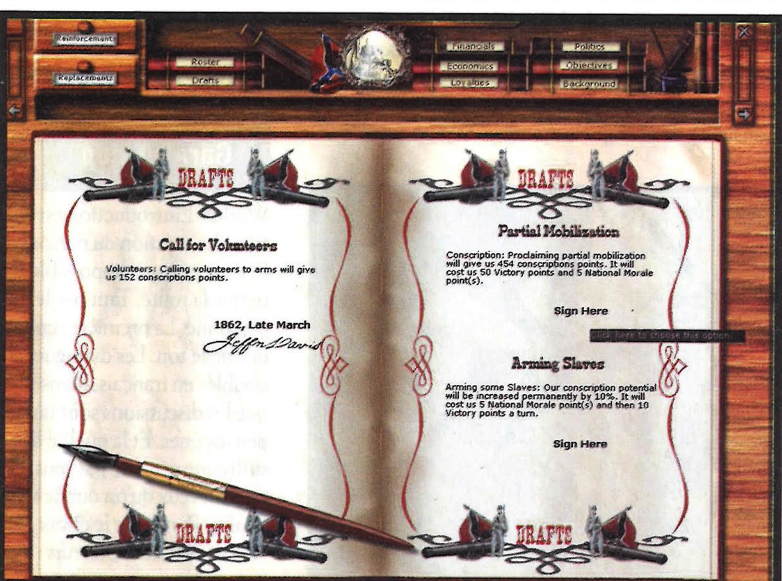


les provinces contrôlées en laissant des garnisons dans les forts et villes, produire encore et toujours de nouvelles troupes grâce à l'argent, aux conscrits recrutés et aux fournitures de guerre (il n'y a pas d'autres types de production). Le climat rigoureux est pris également en compte, l'aspect de la carte est d'ailleurs modifié en fonction de la météo.
Le climat influe lui-même sur l'usure des troupes qui conditionne à son tour le mouvement de ces dernières. Ça rigole pas !
Lorsque deux adversaires se rencontrent dans une province et décident d'un combat (il peut y avoir cohabitation, tout dépend du statut belliqueux ou non de l'unité), celui-ci est résolu de façon automatique mais prend en compte tout un tas de paramètres : munitions, nombre, expérience, moral, officiers, géographie de la province, j'en passe et des meilleures ! C'est ici que nous touchons le cœur du jeu : le nombre vraiment élevé de facteurs qui sont retenus pour toutes les actions effectuées par le joueur. Le résultat est calculé heure par heure et est restitué sous forme de tableau synthétique.
Il n'y a pas de module tactique des combats, ce choix peut paraître étrange mais se justifie pleinement : cela allège le jeu et les stratèges que nous sommes peuvent se concentrer sur les batailles et la politique.

Une simulation politique

Pour gagner, lors des campagnes (il existe aussi des scénarios courts pour les joueurs pressés), il faut prendre la capitale adverse, obtenir le plus de points de victoire en 1865 ou atteindre une valeur avec son moral national. Ce dernier est un facteur déterminant puisqu'il conditionne la cohésion des troupes. Il s'obtient grâce à la victoire au combat et la prise des villes, par exemple. Tout est lié. Si vous jouez de façon agressive en imposant la loi martiale dans les provinces occupées (mais vous baisserez le contentement), vous aurez des recrues de moins bonne qualité donc des combats peu favorables… À noter que, pour rester démographiquement cohérent, le recrutement (au niveau de la brigade) s'opère état par état. La précision historique du jeu et son souci de réalisme font donc d'AACW un jeu à part, non pas réservé à une élite mais à tous les joueurs qui aiment la stratégie historique rigoureuse. Il faut du temps pour appréhender la bête, se prendre des défaites honteuses avant de remonter la pente et de découvrir enfin toutes les joies de la simulation. AACW rate le mégastar de peu, des modules diplomatiques et technologiques auraient été les bienvenus pour affiner encore plus les choix de jeu souhaités. De même, pour pimenter le tout, un système multijoueur à plus de deux joueurs aurait été souhaitable, avec un troisième larron jouant les natifs par exemple (les Indiens) ou autre. Mais bon Ageod's American Civil War reste un grand jeu, indispensable dans la ludothèque de tout stratège. Uniquement disponibles au téléchargement pour le moment, les versions boîtes seront prêtes très prochainement… Le titre est, de plus, proposé à un prix doux, donc tout va bien mon général !

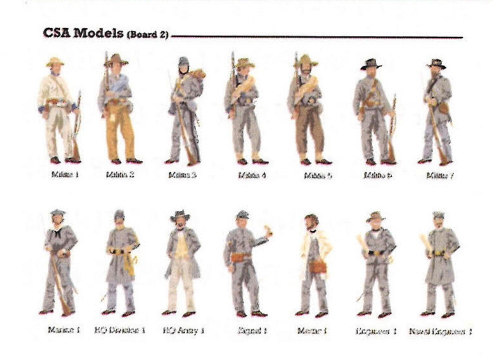
ffak

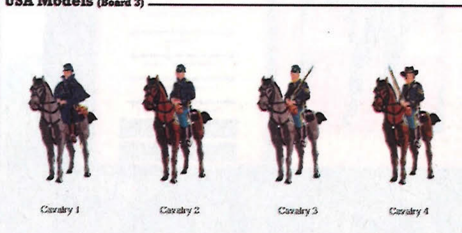


Un choix politique et militaire important : recruter des volontaires, organiser la conscription ou armer les esclaves ?

Un peu de technique

Plusieurs correctifs mineurs sont sortis depuis le jeu. Visitez le site officiel www.ageod.com pour en savoir plus, notamment si vous avez Vista. Le jeu est compatible mais vous indiquera une DLL manquante.





En Deux Mots

D'UNE PROFONDEUR INÉGALÉE POUR UN JEU À CETTE ÉCHELLE, AACW NOUS RÉCONCILIE DÉFINITIVEMENT AVEC LES JEUX DE STRATÉGIE AU TOUR PAR TOUR. À METTRE SUR L'ÉTAGÈRE À CÔTÉ DE VOTRE BOÎTE DE CIVILIZATION.

- \+ Graphismes
- \+ Simulation complexe
- \+ Rigoureux
- − Simulation complexe
- − Multijoueur léger

8	TECHNIQUE
9	ARTISTIQUE
8	INTÉRÊT

TWO WORLDS, C'EST UN PEU LA COPINE QUI TE LAISSE CHOISIR LE FILM AU CINÉ, LA MÈRE QUI TE DEMANDE CE QUE TU VEUX MANGER OU LE POTE QUI TE PERMET DE FAIRE DES DÉTOURS QUAND TU CONDUIS SA GROSSE BAGNOLE. IL EST COMME ÇA TWO WORLDS, IL TE DEMANDE TON AVIS.



Pour éviter de tuer votre cheval, prenez-le déjà mort.

Two Worlds

RPG



8

Config minimum CPU 2 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo avec Pixel Shader 2.0
Éditeur Zuxxez/Nobilis
Développeur Reality Pump/Pologne
Texte et Voix en français

On ne l'attendait pas vraiment celui-là. Reality Pump s'était déjà illustré avec la série des Earth 21x0, des RTS solides mais pas de grands hits. Avec Two Worlds, ce studio polonais s'est attaqué à un type de RPG dominé actuellement par Oblivion. Les ingrédients sont simples : un monde vaste et complexe, un héros esseulé, des quêtes sans fin, des combats, des armes, de la magie... Toute la difficulté est de créer un monde autonome et vivant dans lequel le joueur peut agir à sa guise. Le pari de Two Worlds, la promesse contenue dans son titre, est la possibilité constante de changer le monde. On peut vous l'annoncer, Reality Pump a relevé le défi, pour peu que l'on y mette un peu du sien.



La création du personnage est sommaire.

Gare au loup

Les débuts sont difficiles dans le monde sauvage et complexe de Two Worlds. L'introduction est abrupte. Il faut vite s'y faire. La création du personnage est sommaire. Et il est presque impossible de lui faire un visage qui tienne la route. Tant pis, le jeu se fait à la troisième personne. La première rencontre avec un humain donne le ton. Les dialogues sont entièrement doublés en français. Dans le cours du jeu, on observe que les discussions sont tangibles, parfois même un peu longues. Et la qualité des doublages est suffisante pour ne pas tout gâcher, les échanges sont si nombreux qu'on oublie vite les petits accros. Reality Pump fait le choix de la difficulté et en ressort avec les honneurs : c'est par la voix des personnes que vous comprenez ce qui vous arrive.



C'est à côté de ces croix que vous renaitrez, sauf en mode difficile où la mort est définitive.

Ça cogne dans le désert, surtout en armure noire.



Les Orcs sont entrés en guerre par le sud, portant avec eux la ferveur pour leur dieu déchu Aziraal. Les Nains ont, de leur côté, sorti de la terre des vestiges sacrés depuis longtemps oubliés. Et vous, mystérieux mercenaire, vous êtes en quête de votre sœur disparue. Pris dans le conflit, le monde des hommes s'agite, il faut faire les bons choix pour atteindre votre but. Mais au fait, quel est votre but ? Voilà toute la grandeur de Two Worlds : l'importance des choix.

Le jeu fonctionne sur un principe très classique de points d'expérience engrangés en tuant des ennemis et en accomplissant des quêtes. Vous obtenez ainsi des points de caractéristiques à répartir entre votre vitalité, votre dextérité, votre force et votre magie. En parallèle, vous répartissez des points de compétence pour développer certains pouvoirs spécifiques. Libre à vous de façonner un personnage en adéquation avec votre style. Il sera toujours temps de revenir en arrière grâce à certains PNJ spécialisés dans le lavage de cerveau. D'autres pourront vous offrir leur enseignement, moyennant une large somme d'argent. Mais surtout ne vous laissez pas décourager par vos premières promenades en forêt. Préférez la fuite à l'affrontement, et revenez plus tard vous venger des loups et autres grizzlys. D'autant plus que le nombre de monstres est fixe (pas de repop) et qu'il en est de même pour leur niveau. Les développeurs ont voulu ainsi renforcer le réalisme de leur univers. Bien leur en a pris ! Quoi de plus grisant que de se rendre compte que l'on est devenu l'un des êtres les plus puissants du monde ?

Vos actions laissent des traces indélébiles sur le monde



Voici une rareté : les femmes ne courent pas les rues dans Two Worlds.

Le mode multijoueur

Pour prolonger le plaisir, Two Worlds propose un mode multijoueur qui vous permettra d'accomplir des missions par groupes de huit. Tout commence dans les villes où vous pourrez améliorer votre personnage et surtout rencontrer d'autres joueurs pour partir à l'aventure. Il est cependant impossible d'incarner son personnage du mode solo. En contrepartie, vous pourrez choisir d'être un elfe ou bien même une femme (votre rêve inavoué). Le multijoueur propose du PvE et du PvP. Un joli bonus !



Une torche, un donjon, c'est sûr, on est bien dans un RPG.

Un peu de technique

La config minimum officielle semble être vraiment l'ultime limite. Dès que l'on dispose d'un choix de réglages moyen, le rendu graphique en prend un sacré coup. Au minimum, c'est tout bonnement inutile de tenter l'aventure. Et assurez-vous que votre carte graphique gère le Pixel Shader 2.0.

Pimp my knight

À la libre évolution de son personnage vient s'ajouter un très bon système de customisation de l'équipement et de valorisation des butins. Il est possible de fouiller les ennemis vaincus pour leur prendre leur équipement, ou leurs organes dans le cas des animaux. On peut ainsi se refaire sa garde-robe à tout moment. Jusque-là, c'est du très classique. La petite finesse est qu'il est possible de combiner plusieurs éléments identiques pour en faire évoluer la « classe ». Les statistiques des objets sont ainsi grandement augmentées, jusqu'à même donner des bonus au personnage. Il existe également des pierres magiques capables d'ajouter des dégâts (de feu,



Ce messager vous replonge dans les mystères de votre passé.



Le monde de Two Worlds dépasse de 25 % celui d'Oblivion.

de glace, de poison, mentaux, etc.) aux armes. Cela a pour résultat de rendre le moindre cadavre ou le moindre coffre susceptible d'améliorer encore et toujours votre armurerie personnelle.
La liberté de choix dans l'équipement est totale, suivant l'orientation que vous avez choisi de prendre lors des combats. Chevalier avec épée et bouclier ? Barbare sanguinaire ? Chasseur expert de l'arc ? Magie de feu, d'air, de terre, nécromancie ? Toutes ces possibilités sont à votre disposition. Le mieux est peut-être encore de tout mélanger. Quel que soit votre choix, les combats se gèrent en s'orientant et en frappant grâce à la souris et en utilisant ses compétences avec quelques raccourcis clavier.
Si les effets magiques sont de belle qualité, le maniement des armes est parfois déroutant.
C'est à se demander où ils sont allés chercher des animations pareilles ! Autre petit défaut, l'interface se révèle peu intuitive. Face à la vitesse des combats, notamment due au nombre d'ennemis, on se tournera plus facilement vers les méthodes les plus expéditives. Disons que si vous ne voulez pas bourriner, l'interface ne va pas vraiment dans votre sens. Voilà un premier exemple de concession à faire pour jouer à Two Worlds. Les possibilités sont multiples, mais elles ne sont pas toutes aussi confortables dans leur utilisation.

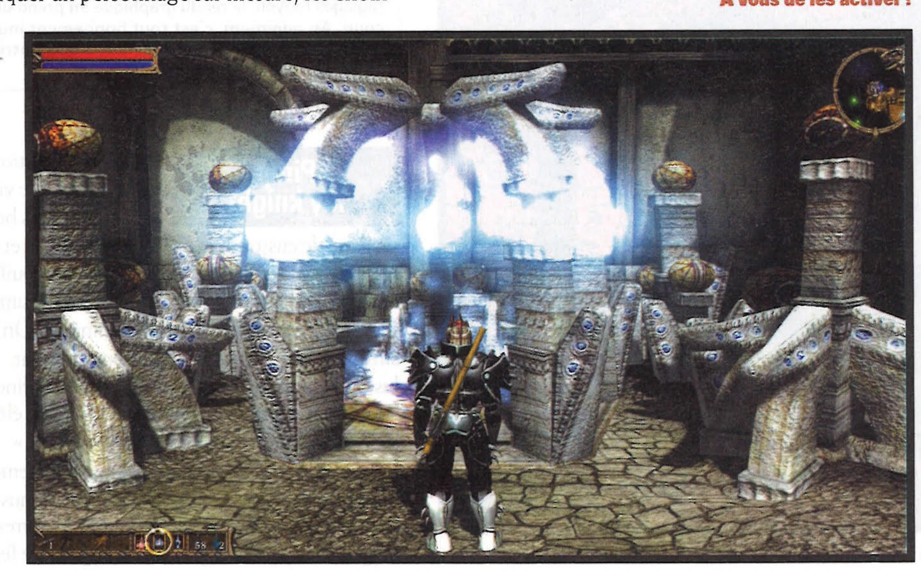
Si je veux

Le cœur de Two Worlds reste encore à explorer. Car si on peut se fabriquer un personnage sur mesure, les choix vraiment importants se font sur le monde lui-même. Plusieurs forces coexistent dans l'univers de Two Worlds. La Confrérie, le Clan Karga, la Maison Skelden, etc., tous ont des missions pour vous. Et on ne vous parle même pas des affaires courantes dans chacune des villes. On se rend très vite compte que l'on ne pourra pas satisfaire tout le monde.
Parfois, réussir une quête, c'est en échouer une autre. Qui allez-vous aider ? Qui allez-vous tuer ?
Vos actions laissent des traces indélébiles sur le monde. Les choix et les chemins sont légion, et il vous faudra constamment trancher. Il est cependant regrettable que certains bugs, parfois très gros, viennent entacher la progression. Le moindre obstacle à cheval et c'est le drame, ou encore des quêtes qui ne fonctionnent pas... C'est évidemment le revers de la médaille pour un jeu aussi complexe et qui donne autant de liberté. On espère que les bugs seront corrigés sur la version commerciale. En attendant les perfectionnements, pour prendre du plaisir sur Two Worlds, il faut sans doute accepter de « jouer le jeu », sans chercher la petite bête. Mais pour les amateurs de jeu de rôle, Two Worlds permet de s'impliquer pendant des dizaines d'heures dans un monde riche et gigantesque. Immanquable.

Exodere



Des téléporteurs sont répartis un peu partout. À vous de les activer !



En Deux Mots

Avez-vous aimé Oblivion et Gothic 3 ? Leur avez-vous pardonné leurs quelques défauts pour profiter de leur univers ? Si oui, il en sera de même avec Two Worlds qui rejoint ses deux illustres aînés à la table des RPG de haut vol. Vous êtes aussi invité à la fête, pour peu que votre PC soit suffisamment musclé.

+ La liberté
+ L'immensité
+ L'importance des décisions
- Les chevaux capricieux
- Les bugs
- Gourmand

7	Technique
8	Artistique
8	Intérêt



Quasimodog, je t'ai retrouvé !

Penumbra Overture Episode 1

AVENTURE HORRIFIQUE

Combien d'heures passées dans ces souterrains ? Je ne sais plus trop. Une seule chose est sûre : voilà bien longtemps que le souvenir de la neige s'est effacé pour laisser place à la noirceur des ténèbres. Bizarre comme je m'y suis acclimaté, une fois passé le contraste violent entre la blancheur des zones polaires et l'obscurité de ce bunker.
Au début, je trouvais les lieux bien ternes. Un peu comme ces jeux d'aventure modélisés avec peu de moyens mais plein de bonnes intentions.
Mais le temps passant, l'ouïe finit par prendre le relais sur la vue. Je notais des bruits étranges – des halètements, des grincements de tuyaux rouillés et d'autres choses dont je ne préférais pas connaître la nature. Je devenais capable de repérer du premier coup d'œil quel objet pouvait me servir à défoncer le loquet d'une porte rouillée. J'apprenais à ne pas gaspiller les piles de ma lampe et à fouiller méthodiquement chaque recoin.
Jouer sans les yeux, ça pourrait passer pour une sale blague.

Le jeu du clair-obscur

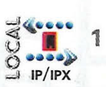
C'est pourtant l'étonnant défi que Penumbra nous apprend à relever. Ici, on s'oriente au toucher, en longeant les murs, plutôt que de se faire repérer en allumant sa torche.
On acquiert l'habitude d'avancer tête baissée, histoire de ne pas regarder le danger en face et d'éviter les tremblements de peur (le meilleur moyen d'attirer un prédateur). Bref, on croirait presque le gameplay pensé pour forcer le joueur à ignorer les faiblesses du moteur graphique. Un exercice de roublardise au charme irrésistible, pour peu qu'on se plonge dans cette aventure matinée d'horreur plus d'une demi-heure. Passée cette période d'acclimatation, c'est un peu comme si l'on avait franchi un palier de décompression. On s'émerveille alors de la simplicité de l'ergonomie. On s'étonne du haut degré d'interactivité proposé (presque chaque objet peut être manipulé ou détruit). Bref, on en oublierait presque d'être cynique et de descendre en flèche le scénario, une énième histoire de disparition sur fond de recherches scientifiques interdites. Comme quoi, y a pas que les FPS à se passer de scénaristes (sifflotements).

Tuttle

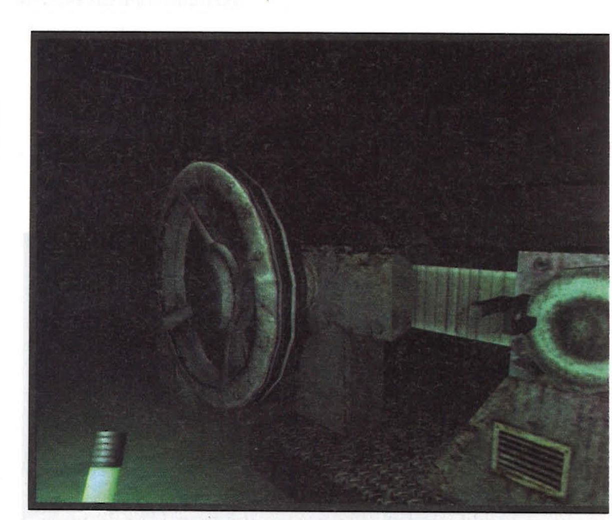
FAIRE FI DES HABITUDES DIRIGISTES PROPRES AU JEU D'AVENTURE TOUT EN ASSUMANT SA LAIDEUR, C'EST POSSIBLE ? OUI, À CONDITION QUE LES OMBRES SOIENT DE VOTRE CÔTÉ.







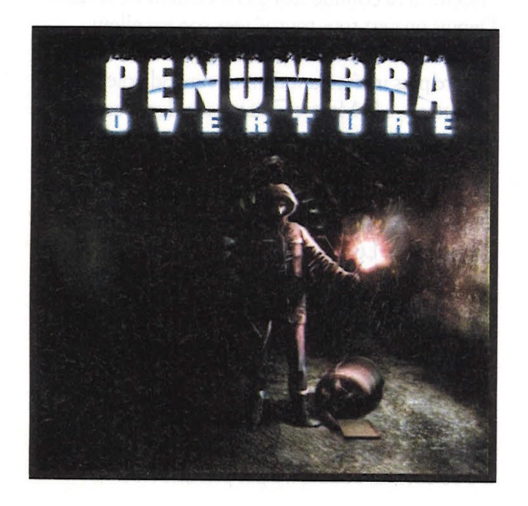
CONFIG MINIMUM 2 GHZ, 512 MO DE RAM, 128 MO
ÉDITEUR LEXICON ENTERTAINMENT
DÉVELOPPEUR FRICTIONNAL GAMES/SUÈDE
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS



Comme modélisation, on a déjà vu mieux, mais comme énigme, on a déjà vu plus facile.

Un peu de technique

À l'origine, Penumbra était une démo technique censée montrer les prouesses du Newton Game Dynamics, le moteur physique développé par Frictionnal. Ce dernier a été pensé pour permettre un haut degré d'interactivité et de réalisme sonore (chaque collision entraînant un son particulier selon la nature des objets rentrés en contact).



Tremblote

Lorsque vous regardez une créature en face, votre jauge de peur commence à augmenter. Parvenu à un certain seuil, la panique gagne votre personnage qui commence à trembler. Le meilleur moyen dans Penumbra est donc de ne jamais lever la tête... un principe pervers qui peut conduire à se retrouver face à face avec le monstre qu'on voulait éviter.

En Deux Mots

PENUMBRA EST UN JEU D'AMBIANCE, AVANT D'ÊTRE UN JEU D'AVENTURE. OUBLIEZ LE SCÉNARIO, LES GRAPHISMES ET LES ANIMATIONS, TOUT ÇA, ON S'EN FOUT : LE GAMEPLAY EST BON, L'ATMOSPHÈRE AU POIL, BREF ÇA TIENT AUX TRIPES !

+ Les ténèbres au cœur du gameplay
+ Une interactivité rarement vue dans un jeu d'aventure point'n'clic
+ La suite en septembre !
+ Très immersif
- Moche comme un pou
- Des décors bien vides
- Un scénario sans grande élégance



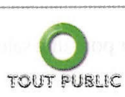
MICROSOFT NOUS PROPOSE UN VOYAGE DANS LE TEMPS. ALORS QU'HALO 3 ARRIVERA EN SEPTEMBRE SUR XBOX 360, LES JOUEURS PC ONT ENFIN DROIT À HALO 2. À UNE CONDITION, ET ELLE EST DE TAILLE, AVOIR WINDOWS VISTA.

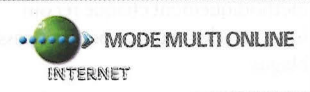


La mise en scène des cinématiques est particulièrement réussie.

Halo 2

FPS SPATIAL





MODE MULTI ONLINE

CONFIG MINIMUM CPU 2 GHz, 1 Go de RAM, Carte vidéo NVIDIA 6000 ou ATI x700
ÉDITEUR Microsoft
DÉVELOPPEUR Bungie/États-Unis
TEXTE en français & **VOIX** en anglais

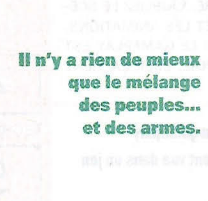


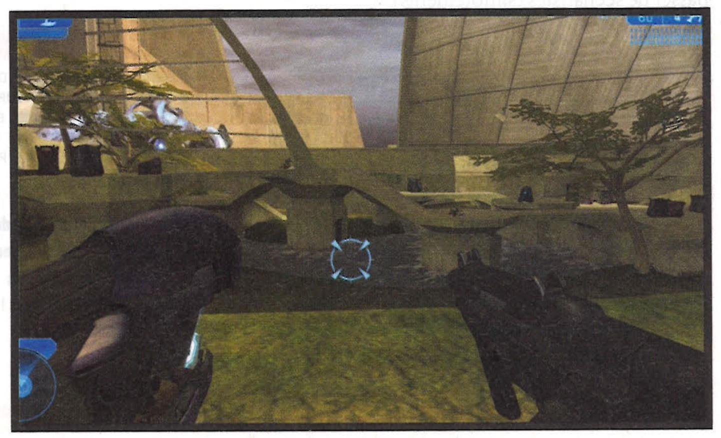
On se prépare pour quelques salves préventives.

En 2004, pour vous resituer un peu, c'est l'année où la France bat l'Angleterre lors de l'Euro, ou encore les Jeux olympiques d'Athènes. Pour les allergiques au sport, on parlera plutôt des Indestructibles de chez Pixar. C'est aussi l'année qui a vu arriver Halo 2 sur Xbox, la première, la grosse noire qui ronfle (celui qui dit Miss Dominique, c'est une tarte dans la gueule). Maintenant qu'on est en 2007 et que notre idéal vidéoludique porte le doux nom de next gen, on a droit au nouveau hit de Bungie : Halo… 2. Comment ça 2 ? « Ah mais c'est une version spéciale Vista ! Le nouvel OS Microsoft qui marche trop bien avec tout », pourraient nous répondre les sbires de l'ami Bill. Soit. Oublions un peu le côté arnaque de l'histoire, et prenons Halo 2 Vista pour ce qu'il est : un jeu PC sorti en 2007.

Achetez mon OS

Partons de l'axiome suivant : votre PC est équipé de Vista. Dans le cas contraire, Halo 2 pour PC n'est pas pour vous (pour les bricoleurs, peut-être, mais c'est plus trop notre rayon). Vous espérez donc, à juste titre, bénéficier des dernières avancées technologiques de votre ensemble PC/OS. Ce n'est, en tout cas, pas Halo 2 qui mettra votre équipement à l'épreuve. On voit immédiatement que le jeu est graphiquement daté, les options de réglage vidéo sont d'ailleurs très limitées. Ce n'est cependant pas pour cela qu'on joue à Halo. Son heure de gloire visuelle, il l'a connue lors du lancement de la Xbox. Depuis on s'est tous tourné vers son excellent gameplay, une I.A. aux petits oignons et un scénario encore plus intéressant dans ce second volet. On retrouve le Master Chief qui malgré son look de Vidocq de l'espace parvient à imposer son style musclé et foutrement courageux. L'Halo a été détruit, son triomphe est total… Ce qui n'est pas le cas du Covenant qui était supposé protéger ce même Halo. Le pauvre bougre fait lui aussi partie de l'aventure. Alors que l'on débute en tant que Master Chief, on assiste en parallèle, à son destin douloureux. Jusqu'à ce que ce Covenant déchu devienne l'Arbiter, sorte de guerrier suicidaire et mystique, perdu dans une foi irraisonnée. On alterne dès lors les phases en tant qu'humain et en tant que Covenant dans un univers en conflit total. De ce côté-là, Halo 2 n'a pas pris une ride.





Il n'y a rien de mieux que le mélange des peuples… et des armes.





Il faut toujours avoir un bazooka sur soi.

Le vrai souci du soft vient du gameplay, Halo est avant tout un FPS pour console. Tout a été pensé dans ce sens, avec des armes dotées d'une zone de visée assez large. Les ennemis sont eux-mêmes plutôt trapus. Le système d'armement requiert seulement quatre touches. Pour ceux qui ne connaissent vraiment pas : on peut transporter deux armes différentes et utiliser deux armes à une main en même temps ; si on veut en utiliser une autre, il faut en abandonner une. Ce n'est pas un mal, c'est même l'identité d'Halo. Mais pour un FPS sur PC, ça manque un peu de profondeur, et peut-être de difficulté pour les vrais de vrais. L'ensemble clavier/souris est infiniment plus précis que les gros pads Xbox. L'ancienneté du soft, et son « ADN » consoleuse le met clairement en dessous de la concurrence. D'autant plus que si on incarne deux personnages distincts, les différences en combat sont minimes. On alterne les phases de déplacement et les batailles en espaces fermés. C'est assez redondant, et les ennemis ne sont pas très variés.

Le bon vieux temps

Vous aurez compris qu'Halo 2 supporte mal le contexte de cette nouvelle sortie à la fois sur PC et en 2007, mais il reste en lui-même un très bon jeu parfaitement immersif. Qu'il s'agisse de vos frères d'arme ou vos ennemis, l'I.A. est particulièrement soignée. Vous avez vraiment le sentiment de faire partie d'une escouade, et on n'hésite pas à laisser les commandes des warthogs (sorte de jeep) pour s'amuser avec la tourelle mitrailleuse. Les ennemis sont eux aussi bien vivants et vous attaqueront sournoisement dans le dos s'ils en ont l'occasion. Le tout est saupoudré de petites phrases qui rendent le jeu encore plus vivant. Les grunts (les petits Covenants) sont toujours aussi marrants. L'arsenal n'est pas en reste, mais manque un peu de nouveauté par rapport au premier opus. En combinant les armes à une main, on arrive cependant à trouver son bonheur, et les doubles lames lasers au corps à corps sont bien brutales. Le sommet de l'armement reste bien entendu les véhicules, relativement nombreux, et franchement satisfaisants. Déglinguer tout ce qui bouge depuis son char d'assaut, il faut avouer que c'est grisant. On termine par le mode multijoueur qui se voit pourvu d'un éditeur de carte : il y aura bien quelques surdoués pour pondre des maps d'anthologie. On ne pourra par contre pas affronter les joueurs console. De toute façon, ils jouent déjà tous à Gears of War… Et en septembre, ils seront sur Halo 3. Il ne restera plus aux joueurs PC qu'à attendre le prochain OS de chez Microsoft.

Exodere



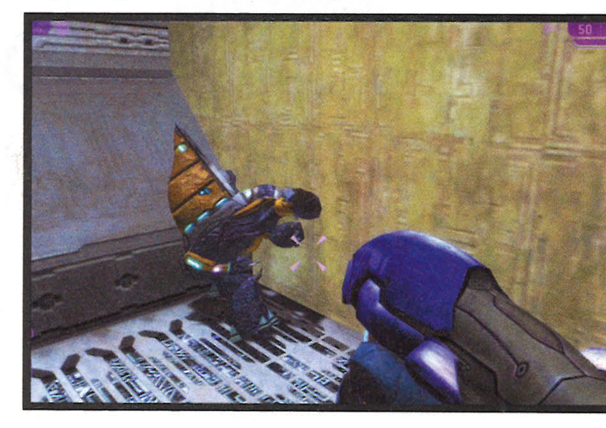


Et hop ! Une petite grenade au milieu de la bataille.

Un peu de technique

Impossible de le faire tourner sous autre chose que Vista. Et sauf pour les sadomasos qui utilisent cet OS avec une config trop basse, Halo 2 ne devrait poser aucun problème. Décidément, il n'y a aucune raison technique qui vienne justifier cette version Vista.

Ce pauvre petit Grunt tremble de peur.



En Deux Mots

Halo 2 accuse le poids des années, et est avant tout un FPS console. Reste que le jeu fut un hit de l'année 2004. Si ses qualités sont indéniables, on regrette qu'il ne sorte que maintenant sur PC. La stratégie marketing douteuse de Microsoft lui aura fait rater son entrée sur nos machines. Si on oublie que l'on est en 2007, Halo 2 reste un très bon jeu.

- + L'I.A. amie et ennemie
- + Les véhicules
- + Le mode multi
- − Graphiquement daté
- − Trois ans d'attente
- − Que Vista

Technique	6
Artistique	6
Intérêt	7



Ah, Shadowrun, son futur cyberpunk empreint de magie et peuplé d'humains mais aussi d'elfes, de trolls et de nains... Oui, j'ai lu la notice et non, je n'ai jamais joué à la version papier mais qu'importe, je comprends l'incrédulité des fans devant le choix de Fasa. Mais allons, sèche tes larmes petit lanceur de dés, tout n'est pas si noir pour Shadowrun, le FPS. Cinématique stylée, tutoriaux clairs et notice ludique placent le décor avec une facilité déconcertante : la magie vient de réapparaître dans un monde dominé par la technologie, où la RNA et le Lineage se mettent sur la tronche pour en prendre le contrôle. Tiens, un rédac' chef chevelu lance Viva Piñata sur 360 : il est trahi par l'interface Windows LIVE utilisée par Shadowrun, affichant votre liste de contacts Live. Une icône s'effondre (NdStyx : et ton quota de piges aussi, espèce d'espion).



Dès que le katana est équipé, la vue passe à la troisième personne. Pas jouable...

Jamais sans mon PEL

Pour ceux qui auraient raté le train ou s'en moqueraient comme d'une guigne, Shadowrun ne se lance que sur Vista. Et comme Vista nécessite un PC de compète, la config' requise tape dans le double cœur secondé d'un double giga de ram et d'une carte 3D qui envoie du bois. Tout ça pour afficher 30 images par seconde, l'animation étant verrouillée, « cross platform » avec la version 360. Et si je vous dis que ça rame (parfois) avec un E6600, 2 Go de DDR2 et une X800 sans activer tous les détails, et qu'il faut en plus payer pour profiter du jeu en ligne, vous me dites ? Oui, la facture est salée. Heureusement, cette exceptionnelle gourmandise n'est pas vaine et le titre de Fasa s'avère plutôt joli. Comme un jeu tournant les doigts dans le nez sur 360, certes, mais joli quand même. On est loin de Crysis, mais l'ensemble est franchement sympa, surtout quand les pouvoirs spéciaux pètent dans tous les sens. C'est déjà ça de pris pour la poignée de chanceux qui réuniront les conditions requises pour faire tourner la galette.

Un peu de technique

Quel dommage d'être obligé de posséder Vista pour profiter de Shadowrun ! Entre la configuration requise et l'OS, la dépense est franchement abusée, surtout pour un rendu équivalent à ce qu'on peut obtenir d'une 360. Évidemment, la possibilité de jouer contre les consoleux est sympathique, mais vaut-elle l'investissement ? Pas sûr, d'autant que l'équilibre entre les deux plates-formes reste à prouver.

STOP PENTIUM 3000-X SURARMEMENT

Shadowrun

FPS

ÉCLECTIQUE MAIS TOUJOURS BELLIQUEUX, FASA TRANSFORME UN JDR PAPIER À L'UNIVERS CHIADÉ EN FPS EXCLUSIVEMENT MULTI, MONSTRUEUSEMENT EXIGEANT EN RESSOURCES ET PLUS JOUABLE AU PAD QU'À LA SOURIS. ALORS, ON LAPIDE À COUPS DE DÉS 20 OU L'ON ÉGORGE AU PCB DE CARTE DÉPASSÉE ?



Ces gars ont beau se ressusciter, aucune chance d'échapper à ce minigun.


PUBLIC AVERTI


16 INTERNET


LOCAL 16 IP/IPX

CONFIG MINIMUM CPU DUAL CORE (2 GHZ), 2048 MO DE RAM, CARTE VIDÉO 256 MO
ÉDITEUR MICROSOFT GAME STUDIOS
DÉVELOPPEUR FASA STUDIO/ÉTATS-UNIS
TEXTE & VOIX EN FRANÇAIS



Magie et cristal

Outre l'entraînement, Shadowrun propose trois modes, rien de plus. En Raid, le Lineage cherche à extraire un artefact (une sorte de sceptre/drapeau) défendu par le RNA. L'Extraction voit quant à lui les deux camps s'opposer pour la babiole, chacun disposant de son propre point de sortie dans la map. Enfin, le mode Usure fait dans l'affrontement sans but autre que la disparition de l'équipe adverse, façon Counter-Strike. CS, c'est d'ailleurs le FPS auquel on pense quand on voit le système d'achat utilisé par Fasa. Avant chaque round, un petit break de quelques secondes permet d'acheter guns - de la mitrailleuse de base au fusil de sniper, en passant par le shotgun et le katana – et capacités spéciales liées à la magie ou à la technologie. Et là, les possibilités sont aussi nombreuses qu'originales. L'arbre de vie soigne tout joueur à proximité, l'étranglement bloque les passages avec de gros cristaux, la téléportation vous fait passer à travers murs et plafonds alors que le smartlink renforce la visée tout en bloquant le tir quand un allié se promène devant votre canon. Évidemment, on en passe et des meilleures, mais il y a de quoi faire. Sachez en tout cas que vous ne pouvez équiper que trois techniques à la fois (toutes sur la souris, si possible) et qu'il vous faudra aller sur un menu express pour en changer pendant le jeu. On a vu plus pratique, mais ça fonctionne.

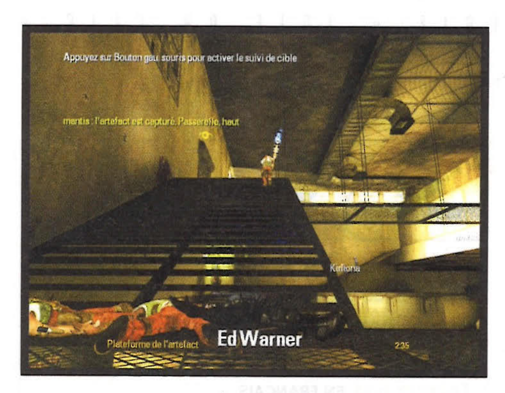
Petites jambes ou grandes oreilles ?

Si Fasa s'est fendu de quatre races aux allures diamétralement opposées, ce n'est pas pour rien. Elfes, humains, nains et trolls ont en effet des aptitudes distinctes, que ce soit en termes de rapidité, de solidité ou de compétence en magie. En bref, le gros troll manie la gatling sans broncher, mais bouge plus lentement que l'elfe, alors que ce dernier est moins solide qu'un nain, lequel pompe l'énergie magique des autres classes (même alliées) dès qu'il s'en approche. Et comme l'utilisation des technologies et autres magies coûte plus ou moins cher selon les races, il s'agit de ne pas se tromper dans ses choix sous peine de passer un sale round ou de se faire plomber pendant qu'on traîne dans le menu pour tout reconfigurer. Inutile de dire que l'on passe de longues minutes à tâtonner au début, et qu'il faut quelques heures pour trouver les bonnes combinaisons et enfin se sentir à l'aise avec l'utilisation de ces nombreux pouvoirs. Shadowrun se révèle alors plutôt sympa, même si l'on ne peut oublier quelques problèmes pour le moins gênants. Primo, les bots, ça va le temps de comprendre le principe : Shadowrun se joue en ligne ou ne se joue pas. Deuxio, l'ensemble est gravement calibré console. Les duels PC/360 étant au cœur du gameplay, tout a été adapté pour que les joueurs console ne soient pas exterminés par un combo clavier souris trop vif. Le viseur est énorme, les déplacements bourrés d'inertie, et le jeu se pratique aussi bien – si ce n'est mieux – avec un pad 360… Les fans de précision apprécieront. On a beau aimer le principe et la mécanique du jeu, difficile de vous le conseiller vu son manque de contenu, sa double orientation multi/console et ses trop grandes revendications en matière de config.


Ed



Il faut maintenir F et cliquer une fois ou deux pour attribuer un pouvoir.

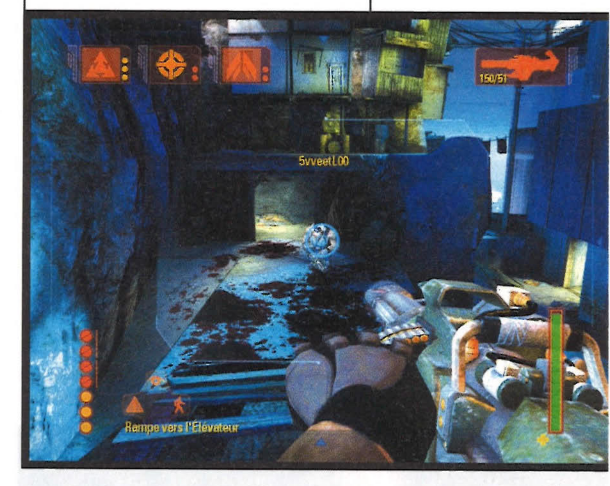


Le jeu se pratique aussi bien – si ce n'est mieux – avec un pad 360



L'étranglement pompe la magie des ennemis et bloque leur avancée.

Une fois le smartlink activé, pas de tir fratricide. Par contre, vous êtes plus visible.



En Deux Mots

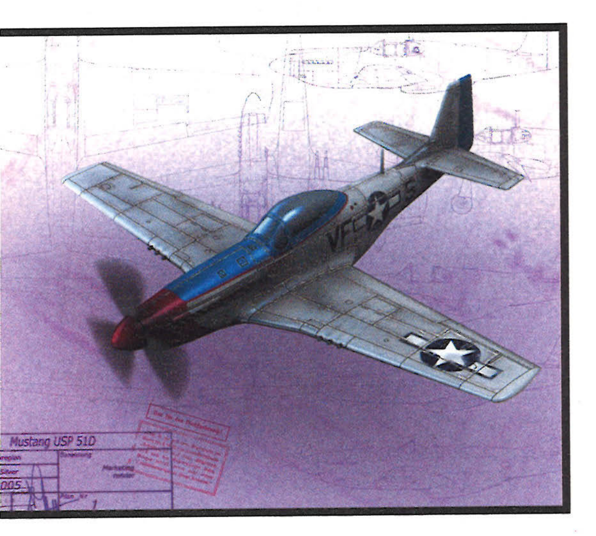
SHADOWRUN PÂTIT CLAIREMENT DE LA STRATÉGIE ADOPTÉE PAR MICROSOFT. EN VOULANT FAIRE DU JEU DE FASA L'AMBASSADEUR DU LIVE SUR WINDOWS VISTA, MS COMPROMET SES CHANCES DE SUCCÈS. ET COMME SON GAMEPLAY TAILLÉ POUR LE PAD RISQUE DE FROISSER PAS MAL DE JOUEURS, ON VOIT MAL COMMENT CE FPS POURRAIT S'IMPOSER, ET CE EN DÉPIT DE QUALITÉS LUDIQUES ÉVIDENTES.

- \+ L'univers, finalement bien retranscrit
- \+ Un gameplay assez profond
- \+ Le Live, pour surveiller son boss.
- − Plus un FPS console qu'autre chose
- − Y jouer coûte bonbon.
- − Les bots, ça ne suffit pas.

6 TECHNIQUE

7 ARTISTIQUE

5 INTÉRÊT



Je ne sais pas si vous vous souvenez de Rush for Berlin. Ce sympathique petit jeu de stratégie n'avait pas la prétention de révolutionner le genre mais avait eu une note correcte dans la presse ludique. Rush for the Bomb est un disque additionnel pour Rush for Berlin sorti l'année dernière dans nos crèmeries : le jeu de base est obligatoire.
Pour mémoire, c'est un jeu de stratégie très classique où les alliés occidentaux combattent les Allemands avec des petits bonshommes, des camions et des chars. On clique sur les unités, on les positionne, ils tirent et meurent automatiquement. C'est pas historique pour deux sous mais ça défoule. Dans le même esprit, on ne s'embarrasse pas de stratégie à grande échelle, on reste dans la tactique pure, il n'y a pas de production à base de bâtiments, il suffit de capturer les usines ennemies pour obtenir des tanks

Rush for the Bomb

STRATÉGIE « JOIE DU CLIC »

TIENS ? DE LA STRATÉGIE TEMPS RÉEL PENDANT LA SECONDE GUERRE MONDIALE ! DINGUE ! QUELLE INNOVATION !


TOUT PUBLIC

2 INTERNET

LOCAL 2 IP/IPX

Config minimum CPU 1.7 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 32 Mo
Éditeur Deepsilver
Développeur Stormregion/Hongrie
Texte et voix en français

supplémentaires ou se retrouver à bloc en munitions, donnez-moi un fusil viiite ! Stormregion a fait du bon boulot avec Rush for the Bomb et le design des scénarios travaillé met le joueur dans l'ambiance tout de suite.
Les objectifs sont variés et s'enchaînent avec fluidité tout au long des douze missions de la campagne additionnelle, pour un périple allant de la Norvège aux Baléares.

Il faut sauver le soldat James Bond

Rush for the Bomb est en fait un énorme « what if », une uchronie (super mot pour épater les filles au scrabble) : les Allemands veulent s'emparer des plans de la bombe atomique du projet Manhattan. Jouable dans les deux camps selon votre humeur du moment, Rush for the Bomb vous propose donc soit d'envoyer vos espions nazis voler les secrets de la Bombe soit de les empêcher par tous les moyens. Bon, on n'est pas dans un Commandos non plus, tout ceci reste très « cliqueux » avec une tactique somme toute assez sommaire mais le jeu est suffisamment bien réalisé pour que l'on passe un bon moment. Déjà présents dans Rush for Berlin, les prototypes d'armes exotiques sont encore disponibles pour ajouter une note encore plus fun à l'ensemble. Le moteur 3D n'est pas codé avec les pieds, ça tourne bien et sans bug notoire et c'est assez joli à regarder, surtout quand ça explose. Il reste à espérer que Rush for the Bomb soit le seul add-on prévu car on commence à avoir une indigestion des tous ces jeux de Seconde Guerre mondiale, même bien réalisés. Il est temps de passer à autre chose avec du contenu et une jouabilité innovante !

ffak

Quand on vous dit que ça défoule : les chars s'engagent à 50 m de distance et l'artillerie est située juste derrière !



Un peu de technique

Rush for the Bomb fonctionne sous Vista mais peut vous envoyer à la figure un message d'erreur d'administration. Pour remédier à cela, il faut jouer en mode Administrateur du PC (clic droit sur l'application et Démarrer en administrateur). Si ce n'est pas suffisant, passez en compatibilité Windows XP.




Un lâcher de parachutistes la nuit sous la neige... Ils regardent trop de films avec Chuck Norris chez Stormregion.



En Deux Mots

Même si l'on n'atteint pas les sommets d'un Blitzkrieg en son temps ou plus récemment d'un Codename Panzer, cette course à la Bombe reste un add-on très plaisant bien qu'archiclassique pour les possesseurs du premier titre.

+ Scénario design
+ Graphismes
- Trop classique
- Court

Note	Critère
5	Technique
6	Artistique
5	Intérêt

Mai 1968 :
« Sous les pavés, la plage ! ».
Mai 2007 :
« Sous les pixels, un bunker ! »

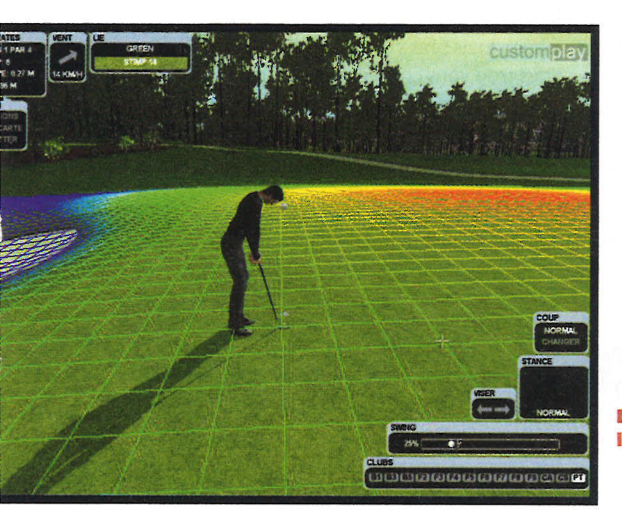


Golf Academy

PETIT GOLF

Personnellement, j'aime beaucoup les proverbes et les dictons. On y puise certaines vérités que même un râleur invétéré comme moi ne peut contester. « Qui ne tente rien n'a rien ! », « Seuls ceux qui ne font rien ne commettent jamais d'erreur ! », etc. Voilà sans doute quelques phrases qui ont animé les brainstormings de CustomPlay Games, ce studio à qui l'on doit le jeu Golf Academy. Mais parfois, on préférerait que certains développeurs s'abstiennent. Vous l'aurez compris avec ce préambule sans équivoque : Golf Academy n'a rien d'un hit en puissance. Electronic Arts et Tiger Woods peuvent dormir tranquille. Leur suprématie sur le monde du golf virtuel ne sera pas remise en question avec un titre comme celui-là. Golf Academy n'est qu'une pâle copie des autres jeux de ce genre avec des graphismes alternant entre « pas franchement jolis » et « vraiment très moches », et une jouabilité pénible malgré un pseudo « True Swing » que Tiger Woods PGA Tour propose depuis cinq ans déjà… Pire encore, le jeu se contente de reprendre les grandes lignes des autres jeux du genre (Entraînement, Tournoi et multijoueur) et il n'apporte surtout rien de nouveau.

LA LOI DES SÉRIES, VOUS CONNAISSEZ ? EN MAI, JE N'AI PAS PU FAIRE CE QUI ME PLAISAIT. MA SCIATIQUE S'EST RÉVEILLÉE, MON PC A PLANTÉ, MA VOITURE A ÉTÉ « VISITÉE » ET ON M'A FILÉ LE TEST DE GOLF ACADEMY. QUI DIT MIEUX ?





CONFIG MINIMUM CPU 600 MHz, 128 Mo de RAM, Carte vidéo 32 Mo
ÉDITEUR Anuman Interactive
DÉVELOPPEUR Custom Play/Grande-Bretagne
TEXTE EN FRANÇAIS **ET VOIX** AUCUNE

Deux Tiger contre un Golf Academy

Golf Academy s'attaque à un hit incontestable (et incontesté sur PC) sans aucune arme digne de ce nom. Bref, c'est un peu comme si l'équipe de France de rugby décidait d'affronter les All Blacks avec quinze patineuses artistiques… Ou pire encore, avec une joyeuse bande d'exhibitionnistes plus habitués à poser pour des calendriers de charme qu'à pousser dans des mêlées viriles et – il faut bien l'avouer – pas toujours correctes. Certes, il y a bien deux ou trois choses à retenir de ce jeu, loin d'être géniales mais pas foncièrement mauvaises ! Comme son éditeur de parcours d'une richesse rare… mais dont la complexité risque de rendre chèvre le plus patient des paysagistes virtuels, comme la compatibilité avec 3D Studio Max pour créer ses propres objets… pour 30 euros de plus. Ou comme la possibilité qui vous est offerte de lire vos MP3… mais, au final, ça fait cher pour un vulgaire clone de Winamp ou Itunes… Surtout quand on sait qu'à ce prix-là, on peut avoir deux exemplaires de Tiger Woods PGA Tour 2006. Bon, c'est vrai, il faudrait être un peu idiot pour acheter deux fois le même jeu, mais on se comprend.

Socratès

La grille est lisible. Encore faut-il atteindre le green malgré une jouabilité pénible…



Le jeu est-il si laid avec les détails au max ? Je vous laisse juger avec cette image.

Un peu de technique

La configuration minimale requise pour Golf Academy (Pentium III à 600 Mhz) n'a rien d'affolant. Mais pour pouvoir bénéficier de tous les détails, de toutes les animations et de toutes les ombres sans risquer l'épilepsie, tablez sur un processeur dernier cri. Tout ça pour un résultat décevant !



En Deux Mots

AU LIEU DE NOUS LAISSER LE DOUX SOUVENIR DU JEU CONSOLE OU DE NOUS PORTER LE JEU AVEC UN PEU DE SOIN, L'ÉDITEUR JAPONAIS SE CONTENTE DU MINIMUM. L'EXPÉRIENCE EST MOINS BONNE, RÉFLÉCHISSEZ-Y.

+ Un éditeur très complet
− Des graphismes d'un autre temps
− Une ergonomie plutôt douteuse
− Ce jeu n'apporte rien au genre

3 TECHNIQUE
1 ARTISTIQUE
2 INTÉRÊT

APRÈS AVOIR TERRASSÉ L'INTERNET 2.0, LE COUPLE DE FLICS LE PLUS IMPROBABLE DE L'HISTOIRE DES JEUX VIDÉO S'EMBARQUE POUR UN ULTIME VOYAGE… VERS LA LUNE ! ET SI ON PROFITAIT DE LA SORTIE DU SIXIÈME ET DERNIER ÉPISODE DE SAM & MAX POUR FAIRE UN PEU LE POINT SUR CETTE SAISON 1 ?



Sam & Max Episode 6 : Bright Side of the Moon

UN PETIT DERNIER POUR LA ROUTE



Ah la franche et virile camaraderie entre flics !



TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 800 MHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 32 Mo
ÉDITEUR Telltale Games
DÉVELOPPEUR Telltale Games/États-Unis
TEXTE ET VOIX en anglais

Jusqu'ici, je dois bien reconnaître que le concept de faire du jeu vidéo par épisodes ne m'avait pas réellement convaincu : contenu un peu léger, prix prohibitif, durée de vie réduite, tout cela sentait tout de même gentiment l'arnaque. Même les aventures de Bone, première tentative de Telltale dans le monde du « point & click » épisodique, m'avaient laissé un arrière-goût de « trop peu ». Heureusement, Sam et Max, les deux flics de la Freelance Police, sont venus redistribuer les cartes avec brio. Certes tout n'a pas été parfait : on peut déplorer un Épisode 3 un peu mou et insipide mais globalement, l'entreprise s'est avérée être un succès. Et puis, à une moyenne de quatre heures de jeu par épisode, ça nous fait tout de même un produit complet qui affiche 24 heures de fun au compteur. L'équivalent d'une journée de taf de Jack Bauer, ce n'est pas rien. Si tout va bien, l'éditeur JoWood devrait proposer dès le mois d'août une version « boîboîte » de cette saison complète. Aucune info concrète sur une éventuelle traduction (les rumeurs parlent du casting français « voix » du premier opus), mais sans vouloir jouer les puristes, je ne saurais trop vous conseiller de bouffer de l'Assimil et de vous mettre à l'anglais d'ici là. Juste pour pouvoir profiter pleinement des multiples jeux de mots et références culturelles qui parsèment le titre et qui risquent de perdre un peu en saveur une fois adaptés dans la langue de Molière. Un peu comme les vannes de Yavin quand on n'est pas Belge. Mais je m'égare…

Attention, ça va spoiler ! Petit avertissement d'usage : si vous n'avez pas encore mis les pieds dans l'univers délirant de Sam & Max, gardez plutôt cet article au chaud pour plus tard. Parce que je risque de vous spoiler un peu le plaisir.

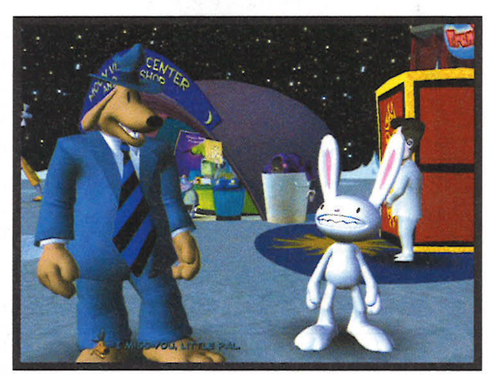


Un petit d'air de Dirty Harry. Avec les oreilles un peu plus longues que celles de Clint Eastwood.

Eh bon, je m'en voudrais. Voilà, ceci étant dit, revenons à nos moutons. Où en étions-nous ? Ah oui ! Après avoir déjoué les plans machiavéliques d'un guru New Age, sauvé une audience capturée par une présentatrice télé tyrannique, vaincu la mafia des jouets, fait élire Max comme nouveau président des États-Unis et détruit l'Internet, nos deux héros font maintenant face à l'ultime menace, le « big bad » de service qui rêve d'asservir le monde : Hugh Bliss. Oui, je sais, ça surprend, il avait pourtant l'air un peu niais cet apôtre du zen et des couleurs. Comme quoi, il ne faut jamais se fier aux apparences. Et comme les choses ne sont jamais assez compliquées, le grand méchant de service a établi son quartier général... sur la lune. Bon, manifestement, ça ne pose pas trop de problème à notre couple de détectives : un petit saut au volant de leur Desoto et hop, les voilà à la surface de l'astre lumineux, prêts à en découdre. Mais comme vous avez probablement pu vous en rendre compte si vous avez suivi leurs péripéties jusqu'ici, rien n'est jamais aussi simple qu'il y paraît. Je n'irai pas plus loin pour ne pas vous gâcher le plaisir de la découverte, mais sachez qu'il sera notamment question de magie et de clones de lapins. Je laisse votre imagination faire le reste.

C'est presque du Audiard

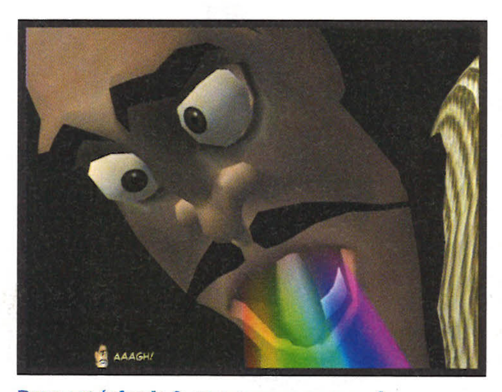
Pas la peine de vous refaire un topo complet sur le moteur du jeu, il n'a pas bougé d'un iota depuis le premier épisode : il est joli, « cartoonesque » à souhait, d'une prise en main redoutablement facile et gère toutes les résolutions d'écran jusqu'au 1600x1200. Au niveau de l'intrigue, et plus particulièrement des énigmes, on n'échappe malheureusement pas au syndrome des « trois épreuves », marque de fabrique de la série. En gros, si vous prenez le train en marche, la trame suit un fil conducteur similaire d'épisode



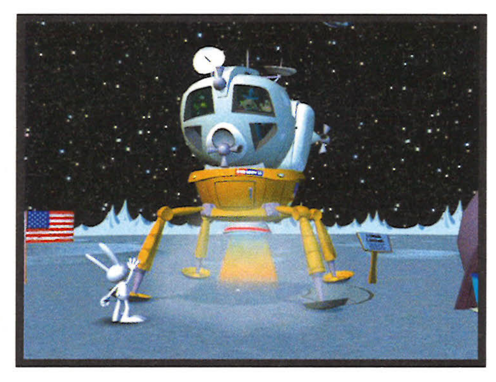
On a marché sur la Lune !

Un peu de technique

Rien à dire : comme les cinq épisodes précédents, ça tourne toujours parfaitement, aussi bien sur une vieille config toute désuète que sur votre nouveau quadcore de la Nasa. Je le soupçonne même de tourner sur une machine à café, mais je n'ai pas le temps de vérifier.



Dans cet épisode 6, comme vous pourrez le constater, les gens vomissent souvent. Parfois même des arcs-en-ciel. Poésie, quand tu nous tiens.



en épisode : trois énigmes principales à résoudre avant de pouvoir affronter le « boss » final. Heureusement, tout cela est bien enrobé dans un scénario complètement déjanté et jouissif. Peut-être pas autant que l'épisode 5, cela dit, mais n'empêche, ça reste du très bon niveau. Les répliques font mouche, et comme d'habitude, on ne peut s'empêcher de faire durer le plaisir en explorant tous les arbres de discussion. Et pour bien titiller notre fibre nostalgique, cet opus final nous permet de retrouver tous les personnages-clés de la saison, dont les inénarrables C.O.P.S. qui reviennent ici présenter leur premier jeu à l'I.A. révolutionnaire : Tic Tac Doom. Jubilation.

Je ne veux pas que ça s'arrêteeeuh !

À l'issue de cette première saison, le bilan est globalement positif. Voire très positif. Même si, comme je l'indiquais en début d'article, l'épisode 3 m'a finalement laissé un peu sur ma faim. Telltale a su s'approprier avec talent l'univers de Purcell, poussant à chaque fois le délire un cran plus loin, jusqu'à cette apothéose lunaire complètement improbable. Outre nos deux héros, on prend également un énorme plaisir à retrouver les personnages secondaires, tout aussi hauts en couleur : Bosco le transformiste, Sibyl et ses éternelles reconversions professionnelles, Jimmy Two-Teeth et sa mauvaise humeur permanente... Bref, il faut se rendre à l'évidence : Telltale réussit ici le double tour de force de nous rappeler les meilleurs moments de la grande époque LucasArts tout en enterrant avec force les tentatives souvent insipides de la concurrence pour relancer le style point & click. Une vraie bulle d'oxygène qui démontre que dans le genre, on peut encore faire autre chose que des adaptations soporifiques. Oui, ça balance, mais il fallait que ça sorte.

Faskil

En Deux Mots

Suite et fin des aventures de Sam & Max, un épisode 6 qui conclut la série dans une apothéose de grand n'importe quoi. Mais du bon n'importe quoi, de celui qui fait passer un bon moment, dans le rire et les chants. Reste plus qu'à attendre la Saison 2 maintenant...



8 TECHNIQUE

8 ARTISTIQUE

8 INTÉRÊT

+ Un final über déjanté
+ Des dialogues qui donnent envie de hurler « LOL »
+ Un rapport qualité/prix excellent
− Maintenant il va falloir patienter un bon moment avant la suite

Quoi de Neuf

par la rédaction

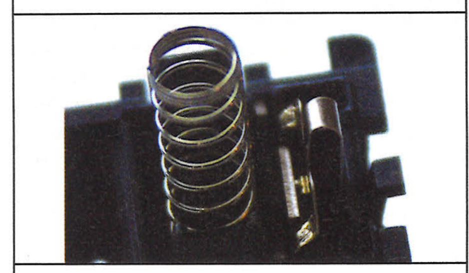


Clavier SteelKeys 6G

Ne croyez pas tout ce que l'on vous raconte : les claviers employés par les joueurs professionnels ne disposent pas d'écrans LCD ni de sections spéciales pour les macros. De toute façon, ils n'ont pas le temps de regarder leurs doigts… Ce qui compte avant tout, c'est la solidité et le temps de réponse. Le cahier des charges de ce clavier, d'apparence austère, a été approuvé par les meilleurs des progamers (pas de name dropping, ça fait vulgaire mais vous vous doutez bien de qui on parle…).
En vrac : contacteurs des touches plaqués or pour une réactivité maximale, 60 millions de frappes/clé avant que ça ne s'use, prise en charge de huit touches en même temps, câble blindé, possibilité de changer les touches, USB/PS/2… La finition est robuste (évitez de coller un pain dessus quand même) et il est vendu avec une housse de transport. Comme tout ce qui est Über-classieux, c'est pas donné mais ça le vaut.

FABRICANT : STEELSERIES
SITE WEB : **WWW.STEELSERIES.COM**
PRIX : ENVIRON 100 EUROS







Flasque GSM

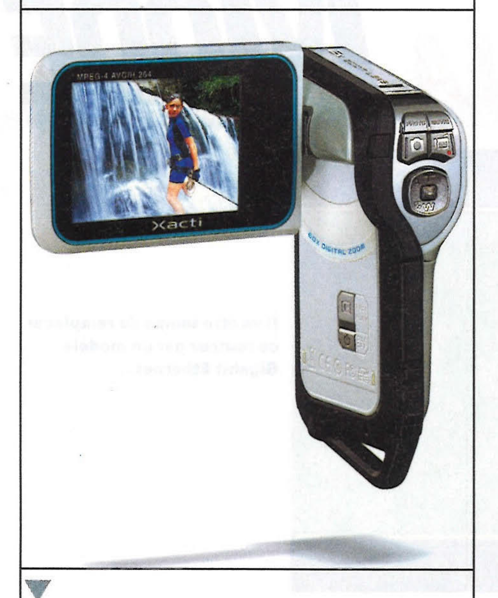
On passe chaque mois sous silence des milliers d'accessoires pour téléphones portables : des lanières en poils de gnou synthétiques aux bidules qui clignotent ou gesticulent quand vous recevez un appel, en passant par les chargeurs en forme de ce que vous voulez, c'est assez effarant de voir la créativité (souvent kitsch) qui anime les fabricants de périphériques. De voir tant de matières grises investies dans des trucs aussi inutiles, ça nous déprime et nous donne envie de picoler… Mais extérioriser son désespoir avec une bouteille ostensiblement visible, ça ne se fait pas en public. Comme on est des sournois, cette flasque habilement camouflée nous permet d'éponger notre tristesse tout en gardant une certaine respectabilité. Hips !

FABRICANT : NC
SITE WEB : **WWW.FLASKSHOP.COM**
PRIX : ENVIRON 10 EUROS



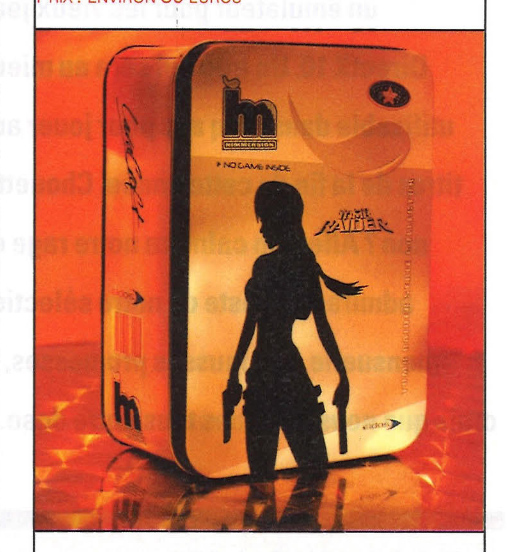


T-Shirts Himmersion Tomb Raider Anniversary



Avouez-le : vous êtes un fanboy de la pire espèce, vous possédez toutes les figurines collector de tous les jeux possibles, votre piaule ressemble à un musée de produits dérivés sous emballage et vous ne pouvez pas sortir sans porter un quelconque logo de jeu sur vos fringues. Mais les sapes de qualité décente dans ce secteur, c'est pas très courant... Encore moins les modèles sous licence authentique ! La marque suisse Himmersion s'attaque aux gamers fashion (si, si) avec une première salve de vêtements Tomb Raider de très bonne finition, justifiant l'étiquette un peu plus élevée que la moyenne. Vite, de nouveaux modèles !

FABRICANT : INNO-WEAR
SITE WEB : **WWW.HIMMERSION.COM**
PRIX : ENVIRON 30 EUROS



Xacti CA65

C'est un appareil photo ! C'est un caméscope ! C'est un sous-marin ! C'est surtout un bon petit gadget à la mode : les Xacti de Sanyo sont tout petits mais costauds, faciles à utiliser et permettent de taquiner la vidéo numérique pour un prix raisonnable. Le stockage s'effectue sur carte SD (jusqu'à 8 Go) : pour un usage familial, c'est un peu plus pratique que les cassettes DV. Avec l'été, le Xacti est devenu étanche, le nouveau modèle CA 65 peut en effet descendre 1 m 50 en dessous de la surface. Parfait pour filmer votre harem qui s'ébat autour de votre jacuzzi en marbre... ou immortaliser le premier bain de votre chiot, chacun son trip.

FABRICANT : SANYO
SITE WEB : **WWW.SANYO.FR**
PRIX : ENVIRON 480 EUROS

SteelSound 5H v2

Tout comme le clavier de la même marque présenté dans cette page, cet objet sacrifie l'esthétique pour le pragmatisme. Évolution du 5H, ce casque a été spécialement pensé pour les FPS multijoueur, avec une bande passante audio optimisée pour mettre en emphase les bruits de pas et les détonations. Attention, il n'est pas conçu pour écouter de la musique mais pour s'immerger dans les jeux ! Par contre, les écouteurs circum auriculaires (qui entourent totalement vos cages à miel) bien rembourrés sont extrêmement confortables à l'usage et le micro flexible peut s'escamoter à la demande. Un must pour les joueurs de CS.

FABRICANT : STEELSERIES
SITE WEB : **WWW.STEELSERIES.COM/980**
PRIX : ENTRE 80 ET 100 EUROS



Canon EOS 1D Mark III

Prise de vue à dix images par seconde, 10 mégapixels de résolution, 19 points d'autofocus : le dernier-né de la famille EOS va devenir la référence absolue des appareils photo numériques à usage professionnel (et des amateurs argentés). Pour booster la bête, Canon a inclus deux processeurs Digic III, un antipoussière, des programmes personnalisés... Un appareil parfait, ou presque, devinez quel est son principal défaut ? Mais il les vaut !

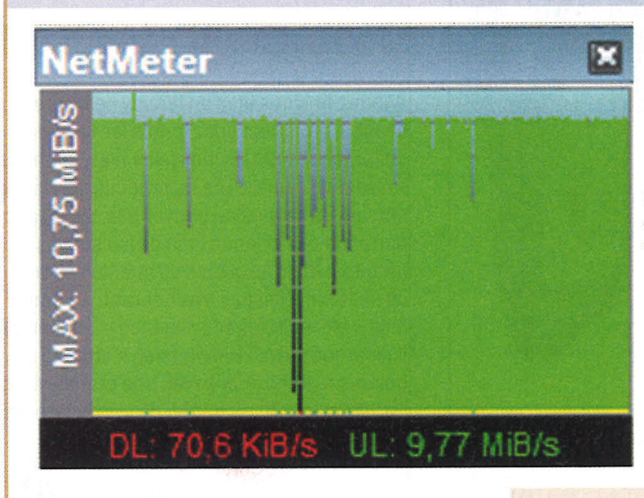
FABRICANT : CANON
SITE WEB : **WWW.CANON.FR**
PRIX : ENVIRON 3 300 EUROS



DES UTILITAIRES À LA MODE

PAR C_WIZ

Des promesses ! Falling Leaf nous promet un émulateur pour les vieux jeux DirectX 10. Un truc qui sera au mieux utilisable dans cinq ans pour jouer aux titres de la fin de cette année. Chouette, non ? Allez, on calmera notre rage en admirant le reste de notre sélection mensuelle. Les fausses promesses, je crois que nous en avons tous notre dose…

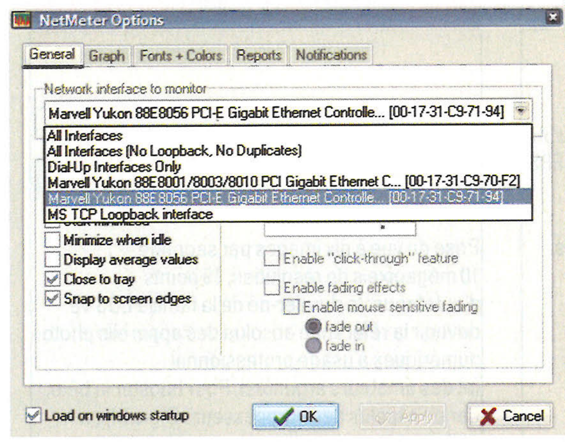


Il va être temps de remplacer ce routeur par un modèle Gigabit Ethernet…

NetMeter

- VERSION : 1.0.0 b1a
- ÉDITEUR : ReadError
- LICENCE : Freeware
- URL : www.metal-machine.de/readerror/

Voilà un logiciel qui doit remonter aux origines de mon premier modem 28,8k. NetMeter est, comme son nom l'indique, un logiciel de statistiques fait pour mesurer la santé de votre connexion réseau. Au siècle dernier, on l'utilisait pour voir combien d'octets on avait réussi à télécharger entre deux pertes de porteuses. Une époque bien triste, mais heureusement révolue avec l'arrivée du haut débit. Aujourd'hui, NetMeter servira surtout à vérifier la santé de vos connexions. Au pluriel puisque l'on peut suivre au choix sa connexion WiFi, Ethernet, ou toutes ensembles. Des tas d'usages pratiques en découlent, on pourrait vous en faire la liste, mais on va plutôt vous faire chercher. NetMeter sera aussi très utile à nos voisins, et néanmoins amis (ou presque) belges qui se coltinent encore des quotas sur leurs connexions. NetMeter permet de surveiller votre volume de données transférées et ce sur les périodes de votre choix. Bon, mais si NetMeter n'est pas nouveau, pourquoi donc est-ce que je vous en parle ? Parce qu'après un bon paquet d'années d'absence, son auteur nous propose une nouvelle version compatible avec Windows Vista. Wouah !

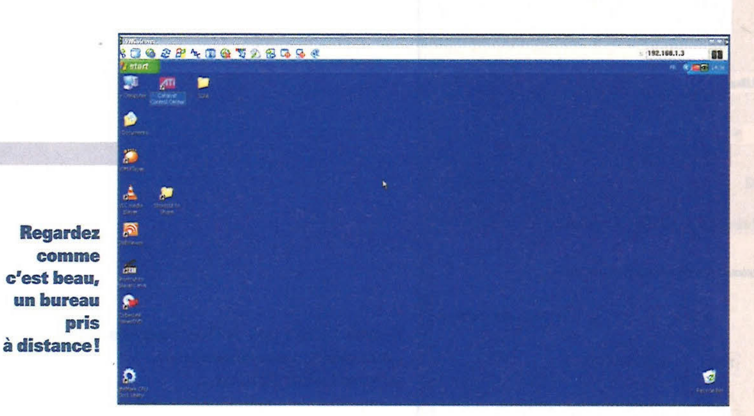


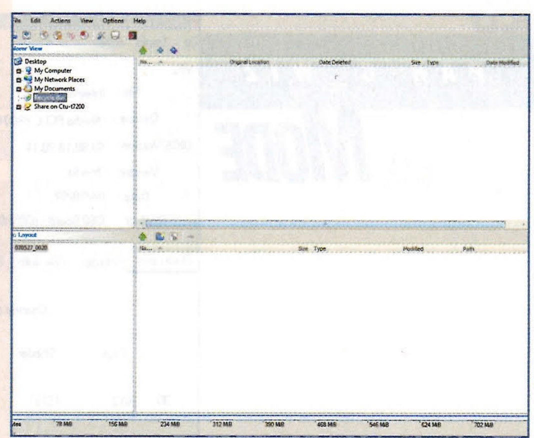
Les options sont succinctes mais on trouve l'essentiel, comme le choix de l'interface réseau à surveiller.

Notepad2

- VERSION : 2.0.16
- ÉDITEUR : flo's freeware
- LICENCE : Freeware
- URL : www.flos-freeware.ch/

Des petits éditeurs de textes gratuits, il en existe des tas. En trouver des bons dans le lot, c'est une autre paire de manches. Entre les outils trop compliqués qui ciblent les développeurs d'un langage particulier et ceux dont l'interface est autistique, difficile de trouver un petit éditeur sympathique pour remplacer le bien plat Notepad dans une utilisation de tous les jours. J'avais trouvé mon bonheur du côté d'un logiciel payant, l'excellent EditPad Pro de JG Soft. Très pratique, mais très cher : tout le monde n'est pas prêt à mettre quarante euros dans un éditeur de texte. Mais rassurez-vous, je vous ai dégoté une petite alternative très sympathique : Notepad2. Son auteur explique assez bien ce qu'il a voulu faire : créer un logiciel léger pour remplacer le Notepad de Windows sans pour autant sombrer dans les fonctionnalités trop complexes. Résultat, c'est une réussite puisque l'on retrouve à l'intérieur de fort belles choses : coloration syntaxique, expression régulières, sélections rectangulaires… Il gère en prime les types de formatages les plus courants, ce qui évite le syndrome classique des fichiers textes qui tiennent sur une seule ligne dans Notepad. Bref, pas grand-chose à lui reprocher si ce n'est l'absence d'une gestion des « tabs » pour travailler en simultané sur de multiples documents. L'auteur fait d'ailleurs un très bon plaidoyer sur le pourquoi de la chose, et il n'a pas franchement tort. Il compense ce fait par la possibilité d'ouvrir plusieurs fenêtres en simultané. Notepad2 remplacera très agréablement votre Notepad classique et vous pourrez même le transporter sur une clef USB. Que demander de plus ? Son code source ? Il est donné en cadeau. Miam.

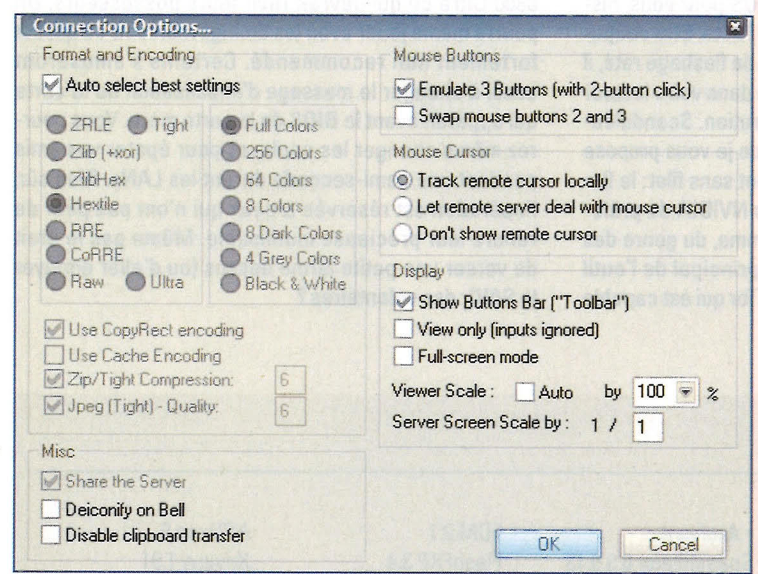

Regardez comme c'est beau, un bureau pris à distance!


Grosse subtilité, contrairement à Nero qui place les fichiers de la machine à gauche et ceux de l'image à droite, InfraRecorder fait de haut en bas.

Ultr@VNC

- VERSION: 1.0.3 RC1
- ÉDITEUR: Ultr@VNC Team
- LICENCE: Freeware
- URL: http://ultravnc.sourceforge.net/

Un petit logiciel de prise de contrôle de PC à distance? O.K., vous devez sûrement connaître VNC, logiciel de prise de contrôle gratuit et ultra-connu. Le souci, c'est qu'il en existe une bonne dizaine de versions différentes ajoutant chacune une fonctionnalité « qui va bien ». TightVNC, RealVNC, eSVNC, on ne sait pas où donner de la tête. Alors histoire d'éviter les compromis, voilà Ultr@VNC, logiciel qui regroupe toutes les bonnes choses que l'on trouve ailleurs. Résultat, on a droit au glisser/déposer de fichiers, l'accélération vidéo rapide et le gros tas d'algorithmes de compressions développés dans chaque logiciel. L'avantage étant qu'Ultr@VNC détermine par défaut tous les paramètres à employer. Que vous vouliez prendre le contrôle d'une machine par WiFi, réseau Ethernet ou même le grand Internet, Ultr@VNC gère tous ces cas. Presque un chef-d'œuvre.

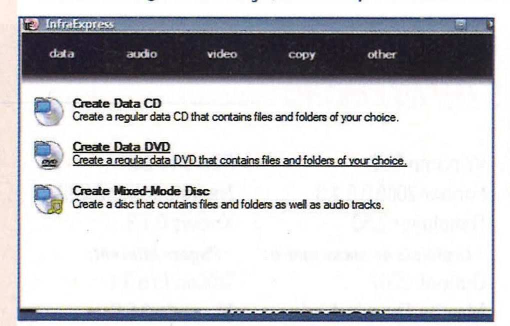


Des tas de paramètres, mais tout se configure automatiquement. Ouf.

InfraRecorder

- VERSION: 0.43
- ÉDITEUR: Christian Kindahl
- LICENCE: Freeware
- URL: www.sourceforge.net/projects/infrarecorder

Pas la peine de se voiler la face, au fil des versions, Nero est devenue une usine à gaz. Si la version 7 est plutôt dans la bonne norme, l'application est accompagnée d'un tas d'utilitaires dont vous ne vous servirez probablement jamais. Et puis, il y a aussi le fait que ce logiciel tend à propager l'idée par laquelle Néron serait responsable de l'incendie qui a ravagé la moitié de la ville de Rome en 64 (d'où le mauvais jeu de mot « Nero Burning ROM »). Un fait historique plus que contesté, et que l'on se devait de souligner. En vous proposant une alternative historiquement correcte, gratuite, mieux même, open source: InfraRecorder. En habitué de la rubrique Utilitaires, vous vous dites qu'un logiciel dont le numéro de version est 0.43 n'est pas exactement terminé. C'est vrai, mais cela ne veut pas dire qu'InfraRecorder est bancal, ou pas réellement utilisable. C'est tout le contraire, et l'on ne peut pas s'empêcher de se dire que son auteur s'est sacrément inspiré de l'interface de Nero. Jusque dans les menus. Reste qu'InfraRecorder propose l'essentiel, à savoir pouvoir créer et graver des fichiers sous la forme de CD ou de DVD (audio, vidéo, données). Ça paraît bête, mais c'est la fonctionnalité qui fait le plus défaut à l'autre excellent logiciel que l'on vous conseille assez souvent en matière de gravure, le grandissime ImgBurn qui ne sait, en gros, que graver des images déjà préparées à l'avance. Alors certes, les puristes nous diront que dans un recoin sombre de son interface en 640 par 480 pixels, ImgBurn permet de créer ses propres images, mais par une interface pas réellement adaptée. En attendant, InfraRecorder viendra agréablement compléter ImgBurn dans tous vos besoins de gravure. Et ça, avouez que c'est chouette.

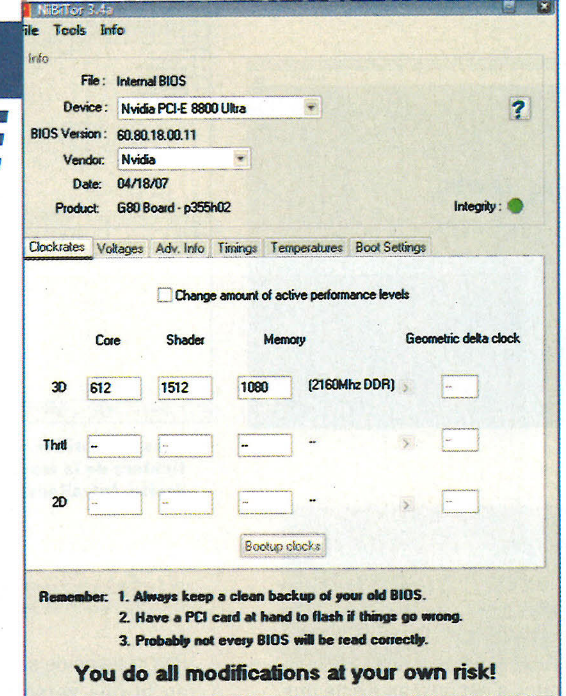


Eh oui, on a même droit à un petit « assistant » pour nous aider à choisir le bon type de disque.

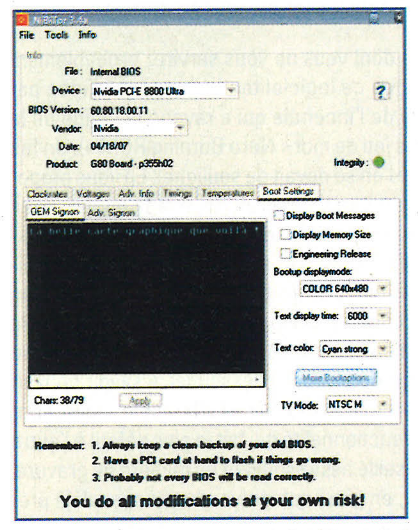


PAR C_WIZ

À LA MODE



Il vous faudra pas mal de courage pour oublier vos inhibitions et oser lancer NiBitor…



Un jour, le bleu cyan reviendra à la mode! Notez que vous pouvez même rallonger le temps d'affichage jusqu'à six secondes…

NiBiTor

Aujourd'hui, flasher le BIOS de sa carte mère est devenu copieusement banal. Alors qu'autrefois il fallait trouver une disquette vierge et taper des lignes bizzares sous DOS, tout en priant que le courant ne se coupe pas, désormais, tout est devenu beaucoup trop facile. On peut flasher son BIOS sous Windows avec les utilitaires fournis avec les cartes mère. Dont la plupart sont même capables d'aller télécharger le dit BIOS pour vous, histoire de bien casser toute la magie de l'acte. Et la coupure de courant? Même pas car en cas de flashage raté, il suffit de placer le CD de la carte mère dans votre lecteur pour activer la procédure de récupération. Scandaleusement trop facile, c'est pour cela que je vous propose une autre activité, cette fois réellement sans filet: le flashage de carte graphique. De cartes NVIDIA de préférence, et si possible bien haut de gamme, du genre des GeForce 8. C'est d'ailleurs l'intérêt principal de l'outil que je vous propose aujourd'hui, NiBiTor qui est capable de changer les fréquences de votre carte. Toutes, y compris celles des unités de shaders, ce qui est assez pratique. La dernière version en date gère même les 8800 Ultra ce qui devrait ravir leurs possesseurs. On pourra même jouer avec les timings mémoire ce qui est fortement non recommandé. Certains s'amuseront aussi à changer le message d'initialisation de la carte qui apparaît avant le BIOS de la carte mère. Vous pourrez même changer les couleurs pour épater vos amis pendant une demi-seconde durant les LANs. Bien sûr, l'opération est réservée à ceux qui n'ont pas peur de rendre leur précieuse inutilisable. Même pas le droit de verser une petite larme dessus (ou d'aller ennuyer le SAV): des volontaires?

- **VERSION: 3.4a**
- **ÉDITEUR: MVKtech**
- **LICENCE: Freeware**
- **URL: www.mvktech.net**

Top Utilitaires de la rédac

- *Lecteurs vidéo:*
Gomplayer 2.1.3.3413
Media Player Classic 6.4.9.0
VLC 0.8.6b
Media Portal 0.2.2
- *Lecteurs audio:*
iTunes 7.1.1
Winamp 5.35
Foobar 2000 0.9.4.3
Deliplayer 2.50
- *Logiciels de messagerie:*
Outlook 2007
Mozilla Thunderbird 2.0.0.0
- *NewsReader:*
Pan 0.14.2.91
Newsleecher 3.9b2
Xnews 6.1.3
- *Pagers Internet:*
Trillian Pro 3.1
Miranda 0.6.8
Windows Live Messenger 8
- *Antilourds:*
Spamihilator 0.9.9.13
POPFile 0.22.4
AdAware 1.06
HijackThis 2.00 beta
Autoruns 8.61
ClamWin 0.90.2
- *Downloaders:*
FDM 2.1
FlashFXP 3.4
FileZilla 2.2.30a
SmartFTP 2.0.997
- *Browsers Web :*
Firefox 2.0.0.3
Netcaptor 7.5.4
- *Browsers d'images:*
ACDsee 9
Xnview 1.91
FastStone 3.2
- *Tweakers:*
X-Setup Pro 8.1
Startup Control Panel 2.8
Customizer XP 1.8.5



MONDIAL DU GAMING

INFOS & PROGRAMME
WWW.MONDIALDUGAMING.COM

BILLETTERIE TICKETNET.FR
RESA : 0892.390.100

5 . 6 . 7 . 8 JUILLET 2007 PARIS
HALL 5 PORTE DE VERSAILLES



12 000 M² DE JEUX VIDEO
FINALE DE LA COUPE DU MONDE
TOURNOIS OPEN & MATCHS SUR SCENE
CONFERENCES

Partenaires Média









Partenaire Titre



Partenaire Officiel

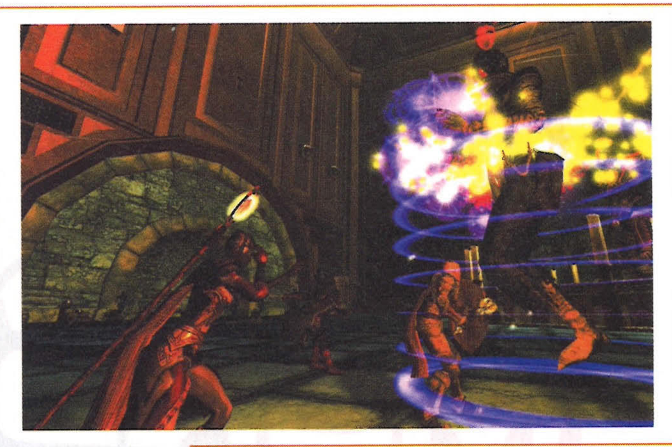


Vanguard

TERMINÉ LES RAGOTS

De nombreuses rumeurs concernant Vanguard circulaient depuis quelques semaines. Il était possible de lire un peu tout et n'importe quoi au sujet de ce MMO qui a du mal à trouver ses marques. Désormais, SOE a confirmé qu'il récupérait entièrement les droits de Vanguard. La priorité est de régler les problèmes techniques pour obtenir une meilleure optimisation du soft et gagner en performance. Donc aucune modification majeure, comme certains bruits de couloirs laissaient entendre, n'a été annoncée officiellement par SOE à l'heure actuelle. Voilà qui devrait en rassurer certains.





ÉDITO

DANS LE FANTASTIQUE MONDE DU MMO, IL N'Y A RIEN DE VRAIMENT NOUVEAU À SE METTRE SOUS LA DENT. VOUS POUVEZ TOUJOURS VOUS TOURNER VERS UN GRANADO ESPADA, OU UN RAGNAROK ONLINE QUI DÉBARQUE ENFIN EN FRANCE SI VOUS AVIEZ LOUPÉ SA SORTIE, IL Y A DES ANNÉES. ET SI LES MMO ÇA VOUS PASSE AU-DESSUS DE LA TÊTE, NOUS AVONS PRÉVU UN GUIDE POUR ORGANISER UNE LAN SANS BOUGER DE CHEZ VOUS. SINON VOUS POUVEZ AUSSI PRENDRE UN PEU L'AIR, C'EST BIEN DE TEMPS EN TEMPS.

Wi-Fi

STAY CONNECTED

Paris Ville Numérique ou PARVI pour les intimes est un projet visant à généraliser l'accès au Net dans la capitale. 400 points d'accès Wi-Fi devraient être installés, rendant Internet gratuit dans certains lieux publics comme les jardins, etc. Aujourd'hui, ce projet franchit une nouvelle étape dans le quartier de Château-Rouge sur le boulevard Barbès où un site Wi-Fi a été installé. Un banc situé sur le trottoir sera doté d'alimentation électrique pour que Monsieur-tout-lemonde puisse profiter de cet accès entièrement gratuit au Net. Pratique si vous êtes en retard pour votre instance et que vous passez dans le quartier.



Dungeon Runners

COUREURS DE JUP... HEU, DONJON

NCsoft s'est enfin décidé à rendre disponible Dungeon Runners à tous, après plusieurs mois de bêtatest. Rappelons que DR n'est autre qu'un hack'n'slash jouable exclusivement sur le Net et se déroulant dans un univers médiéval fantastique dont nous vous avions déjà parlé en début d'année. Ici, vous disposez d'un choix de trois personnages (Guerrier, Ranger, Mage) pour massacrer des monstres en cliquant frénétiquement sur votre souris. Évidemment, la montée en puissance et la découverte de nouveaux objets sont les principaux intérêts du titre. Tout se déroule à la manière d'instance et les parties sont étudiées pour permettre aux joueurs d'enchaîner des donjons rapidement. Une demi-heure à tuer ? Quelques clics suffisent à s'occuper. Notez que le téléchargement du client et son accès sont gratuits (www.dungeonrunners.com). Néanmoins, un abonnement mensuel s'élevant à 4,99 $ permet d'accéder à quelques privilèges : des objets plus classes et de meilleure qualité, un accès prioritaire aux serveurs en cas de file d'attente s'ils sont surchargés, un système de stockage pour vos armes et armures, etc. D'un point de vue totalement gratuit, DR peut s'avérer sympathique à prendre en main. Mais avec l'abonnement mensuel, c'est tout de suite une autre histoire et honnêtement, même à 4,99 $ par mois, ça reste encore trop cher pour ce que c'est.





Dark and Light

TOUJOURS LÀ, LUI ?

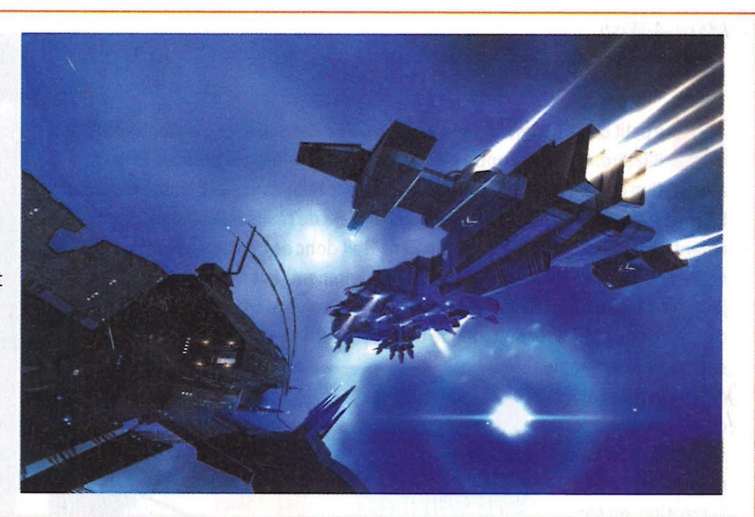


Le MMO Dark and Light continue d'être sous les feux des projecteurs pour des raisons obscures. Cette fois, c'est pour une attaque en justice que NPCube et Farlan se retrouvent sur le devant de la scène. C'est le studio indépendant VWorld qui a décidé d'intenter un procès envers les développeurs de D&L suite à une première plainte déposée en septembre 2006. Voici le communiqué officiel de VWorld qui éclairera vos lanternes sur le pourquoi du comment de cette histoire : « La société VWORLD intente une action en justice auprès du Tribunal de Grande Instance de Paris à l'encontre du studio de développement réunionnais NPCube et de l'éditeur de jeux vidéo mauricien Farlan Entertainment, commercialisant le jeu de rôle massivement multijoueurs (MMORPG) Dark and Light. Cette action fait suite à une première action initiée par M. Vincent Pourieux, gérant de la société VWORLD, pour violation de droits de propriété intellectuelle. Les sociétés incriminées continuent d'exploiter illégalement les algorithmes procéduraux qui caractérisent la technologie VWorldTerrain, et de nuire à sa bonne commercialisation par la société VWORLD. NPCube et Farlan Entertainment devront répondre devant la Cour au triple chef d'accusation de contrefaçon de logiciel, non-respect du droit au crédit et à la paternité, concurrence déloyale et parasitisme ».
Il ne reste plus qu'à attendre le prochain épisode judiciaire pour connaître le fin mot de l'histoire.



EVE Online

UN PEU D'ORIGINALITÉ QUE DIABLE !



Hilmar Veigar Petursson, le boss du studio de développement CCP qui est à l'origine de EVE Online, a répondu à une interview, il y a peu de temps, dans laquelle il dénonce un certain manque d'originalité de la part des acteurs du marché du MMO. Il fait l'éloge de World of Warcraft en disant que sortir des clones du bébé de Blizzard n'est pas bon pour l'industrie. Et il n'a pas tort le bougre : il serait bien que les développeurs proposent des univers plus originaux. Rappelons qu'EVE Online est un MMO qui est loin d'être facile à aborder, qui est un des plus riches qui soient et en plus qui se déroule dans l'espace. Cerise sur le gâteau, ce titre connaît un franc succès. La preuve qu'il est possible de créer quelque chose de différent sans se vautrer.



Ultima Online

IL NE LÂCHE PAS LE MORCEAU, LE VIEUX

Quand on voit le nombre de projets arrêtés par manque de joueurs ou à peine en train de survivre avec une fusion de serveurs, c'est toujours étonnant de constater qu'Ultima Online fonctionne toujours. Ce papy des MMO a subi une mise à jour de ses serveurs afin d'apporter un confort de jeu supplémentaire à ses fans. On note, entre autres, que toutes les compétences ont désormais une stat primaire et secondaire. Bref, ça ne parlera sûrement pas aux non-initiés, mais on imagine que c'est super important, ou pas d'ailleurs, pour les amateurs d'Ultima Online. Bref, si vous désirez jeter un coup d'œil à ce dinosaure du MMO, vous savez qu'il est toujours en activité..

Zelda Source

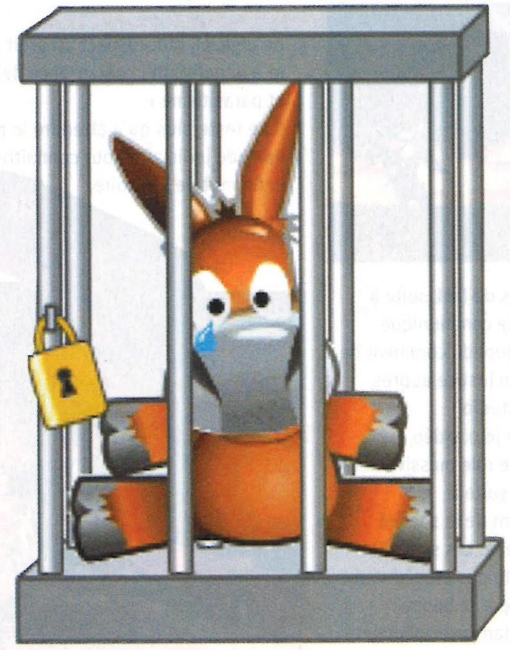
SAVE THE PRINCESS, SAVE THE WORLD ?

Quand l'univers de Zelda rencontre Half-Life 2, ça donne quelque chose de... spécial. Comme du deathmatch bien bourrin avec Link et ses amis. En même temps, ça peut être drôle. Quoi qu'il en soit, ce mod n'en est qu'à ses balbutiements et devrait voir le jour dans les mois qui viennent. Si vous désirez suivre l'évolution de Zelda Source, rendez-vous simplement à cette adresse : http://zelda-source.6x.to/. Bon, c'est un peu du site à l'arrache, mais il faut leur laisser le temps de prendre leurs marques.

Piratage

LA CHASSE EST OUVERTE

La Cnil (Commission nationale de l'informatique et des libertés) avait fait une demande dans laquelle elle refusait la surveillance automatisée des réseaux Peer-to-Peer. Cette requête a été annulée par le Conseil d'État le 23 mai dernier. Du coup, des dispositifs vont être mis en place pour permettre de détecter les internautes, à leur insu, qui font circuler des fichiers musicaux via le P2P. Désormais, au-delà de 50 fichiers mis à disposition du public, la personne repérée sera soumise à un contrôle renforcé durant une période de 15 jours. À la fin de ce contrôle, la personne qui aura mis entre 500 et 1 000 morceaux de musiques à disposition d'autrui fera l'objet de poursuites devant le juge civil. Par contre, si le nombre de fichiers est supérieur à 1 000, c'est directement les poursuites pénales. Les amendes s'élèvent entre 5 000 euros et 500 000 euros selon les cas. Sachez néanmoins que toutes les chansons ne sont pas surveillées. Une base de données de 10 000 titres sélectionnés par les sociétés d'auteurs sera utilisée et actualisée tous les mois.



Pour traquer les pirates, rien de plus simple : la surveillance va être confiée à des agents assermentés qui utiliseront plusieurs logiciels (eDonkey, Kazaa, BitTorrent, SoulSeek...) couplés à la base de données. Ils collecteront ensuite les adresses IP des internautes qui proposent des fichiers musicaux. Les premiers chiffres de l'IP donneront des informations sur le FAI (Fournisseur d'Accès Internet) qui sera ensuite contacté pour obtenir l'identité du pirate. Mais après la décision du Conseil d'État de lancer la traque envers les pirates, il semble que rien ne soit encore joué. La Cnil, les sociétés d'auteurs et les FAI vont se réunir pour tenter de trouver un terrain d'entente.

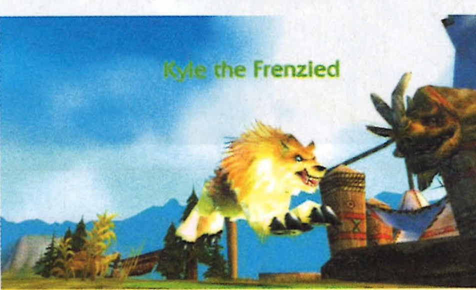


Make-A-Wish

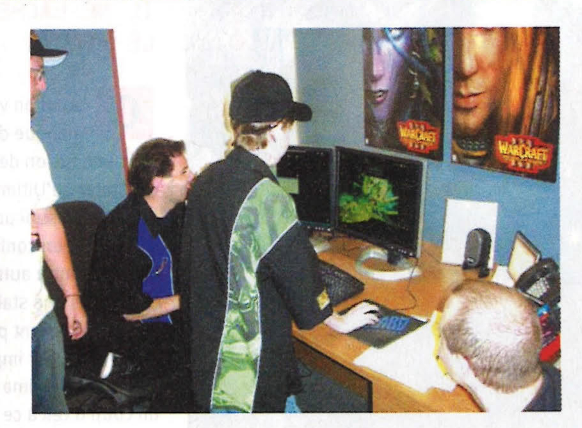
BLIZZARD, GÉNIE DE LA LAMPE

Le petit Ezra Chatterton, âgé de dix ans, a réalisé son rêve : visiter les studios Blizzard. Cette rencontre ne s'est pas faite par hasard puisque Ezra est atteint d'un cancer cérébral métastasé. Il a donc reçu dans sa chambre d'hôpital l'association Make-A-Wish, dont la spécialité est de réaliser le souhait d'un enfant gravement malade. Le désir d'Ezra était donc de discuter avec ceux qui ont conçu World of Warcraft. Blizzard a (évidemment) fait en sorte que la journée d'Ezra soit inoubliable. Son personnage niveau 63 est passé 70 en un clin d'œil avec l'équipement épique qui va bien. Il a pu également visiter entièrement le temple noir en compagnie d'une guilde sur le serveur test. Mais le moment fort a été la création, en son honneur, d'un PNJ Tauren nommé Ahab Wheathoof accompagné d'un chien du nom de Kyle qui seront ajoutés dans les semaines à venir et qui offriront une quête aux joueurs. Nous savons enfin comment réussir à entrer chez Blizzard pour un reportage : un coup de masse dans la tronche de Faskil pour le décalquer et on l'envoie tel quel chez Blibli. Ça semble plus efficace que les mails apparemment.





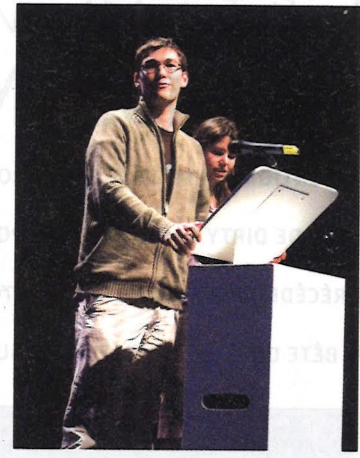




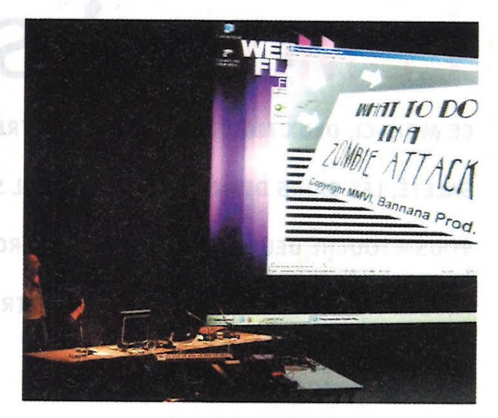
Web Flash Festival 2007

GEEKOTENDANCE

ON A BEAU ÊTRE UN MAG SPÉCIALISÉ DANS LE JEU PC, ON AIME BIEN AUSSI VOUS TENIR INFORMÉ DE CE QUI GRAVITE AUTOUR, SURTOUT QUAND IL S'AGIT DU WEB FLASH FESTIVAL, UN ÉVÉNEMENT CONSACRÉ À LA CULTURE WEB.



L'équipe de Motion Twin a remporté le trophée jeu pour leur site Café Jeux.





Le concert expérimental d'Erik Natzke était un des grands temps forts du festival.

Cyd Films d'animation, jeux en flash, design de site, vidéos expérimentales, graphisme et « Net Art », la session 2007 qui s'est tenue à Paris du 25 au 27 mai dernier (au Centre Pompidou) présentait une densité assez impressionnante d'œuvres numériques. L'invité d'honneur était Erik Natzke (http://jot.eriknatzke.com/), connu pour ses créations interactives basées sur le code et les environnements 3D. Il s'est produit en ouverture de la cérémonie de remise des prix, en compagnie du flûtiste Magic Malik et de Christian Chassol aux claviers. Autre grand moment du festival, la conférence tenue par Douglas Edric Stanley (voir notamment www.abstractmachine.net/), artiste et professeur d'arts numériques à l'École supérieure d'art d'Aix-en-Provence, invité pour présenter le logiciel Processing et quelques-uns des jeux expérimentaux développés sous cet environnement de programmation. Sachez qu'Eric Viennot était également là pour présenter In Memoriam : le Dernier Rituel. La remise des prix s'est tenue le dimanche soir dans une salle comble et Tanatorama, l'aventure dont vous êtes le héros mort, a remporté le grand prix. Pour la section jeu, Café Jeux (www.cafejeux.com), un site flash réunissait une flopée de petits jeux délirants. Plus d'infos ? Hop, direction www.flashfestival.net/2007.

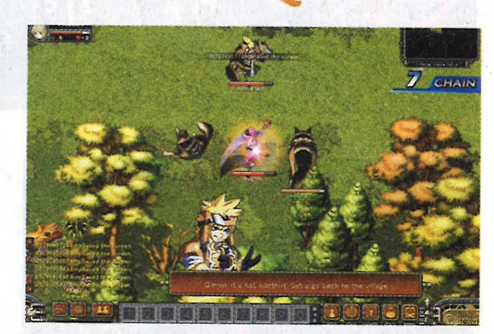
TUTTLE



Lunia

RPG POUR NOSTALGIQUE

L'ASIE NE CESSE D'INONDER LE MARCHÉ DE JEUX ONLINE. LUNIA FAIT PARTIE DE CES RPG ONLINE SANS AMBITION QUI S'AVÈRENT AMUSANTS À PRENDRE EN MAIN. LAISSEZ-VOUS TENTER, C'EST GRATUIT, ÇA NE MANGE PAS DE PAIN.

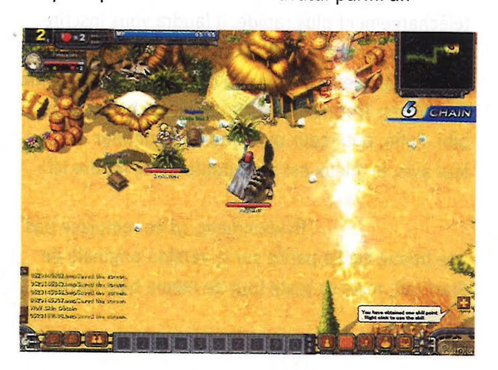


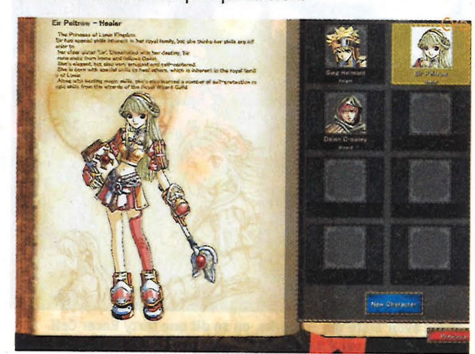
Les pauvres loups, on se demande dans quel jeu online cette race ne se fait pas massacrer en boucle.



Les missions sont agrémentées de petites séquences de narration façon manga.

Rodesia, c'est le nom du joli petit monde de Lunia qui propose des environnements tout en couleur affichant un style manga. C'est mignon comme tout et très proche des RPG présents sur nos bonnes vieilles consoles. Dans Lunia, le système est simple. Après avoir choisi son avatar parmi un guerrier, un mage ou un soigneur vous pouvez obtenir différentes quêtes auprès de PNJ. Il s'agit en fait de missions qu'il faut accomplir seul ou avec des potes, tout dépend du type d'objectif à accomplir. Pour cela, il suffit d'entrer dans un mode Stage pour pouvoir réaliser votre mission en étant peinard. En gros, c'est comme si tout se déroulait sous forme d'instance dont l'accès peut être verrouillé avec le mot de passe de votre choix. Côté prise en main, toute l'action se déroule au clavier : les flèches de direction pour déplacer votre avatar et la touche A et S pour composer vos combos. Évidemment, l'ensemble est très action, le but étant de gagner en puissance et de maîtriser un maximum de combos pour vaincre vos ennemis. Le client, pesant 893 Mo, et l'accès au jeu sont entièrement gratuits. Il semble qu'un système de boutique d'objets soit prévu mais pour l'instant il n'est pas opérationnel. En même temps, Lunia n'est encore qu'à une phase de bêta. Si le cœur vous en dit, rendez-vous sur le site officiel (http://global.lunia.com) pour télécharger ce petit RPG online et créer le compte qui va bien.





Dirty Racer et StarCraft Total Conversion

LE MOD, C'EST SALISSANT

CE MOIS-CI, DEUX MODS ONT RETENU NOTRE ATTENTION PARMI LA FLOPÉE PROPOSÉE SUR LE NET. LE PREMIER PARCE QU'ON AIME LA SALETÉ, LES BAINS DE BOUE ET TOUT ÇA : IL S'AGIT DE DIRTY RACER, UN MOD POUR FAR CRY PRÉSENTÉ À LA MODS PARTY V4.0 DONT ON VOUS A TOUCHÉ DEUX MOTS DANS LE NUMÉRO PRÉCÉDENT. LE SECOND EST UNE TOTALE CONVERSION STARCRAFT POUR WARCRAFT III : THE FROZEN THRONE, PARCE QU'IL AURAIT ÉTÉ TROP BÊTE DE FAIRE L'IMPASSE DESSUS AU MOMENT OÙ BLIZZARD ANNONCE STARCRAFT 2.

Comme certains le savent peut-être, Dirty Racer (www.dirtyracer.fr) est un mod de course de rallye réalisé à Supinfogame par un groupe de six chevelus. À l'heure où vous lisez ces lignes, le beta test privé devrait être terminé et la version finale disponible sur la toile. Et tel que je connais FliToX (un des game designers de l'équipe), vous devriez pouvoir en trouver un exemplaire en allant traîner du côté de PMods. Maintenant, attardons-nous sur les détails. Une première précision tout d'abord : contrairement à ce que semble indiquer son nom, Dirty Racer ne s'inspire pas de Colin McRae : DiRT, même si les deux titres partagent un même attrait pour les flaques de boue, le gravier et tout ce qui peut salir en général. En fait, s'il fallait lui trouver un grand frère, il faudrait plutôt aller voir du côté de Motorstorm. Ah oui, j'oubliais : Dirty Racer c'est d'abord de l'arcade. Donc attendez-vous à pouvoir utiliser plein d'armes spéciales en cours de route et à déclencher des events d'un coup de klaxon bien placé. Mais le must, c'est surtout de pouvoir passer la tête par-dessus la portière quand son pare-brise est trop encrassé, un exercice de haute voltige qui se finit souvent dans le ravin.



C'est moins beau que StarCraft 2, mais c'est aussi moins cher.

STARSHIP MODDEUR

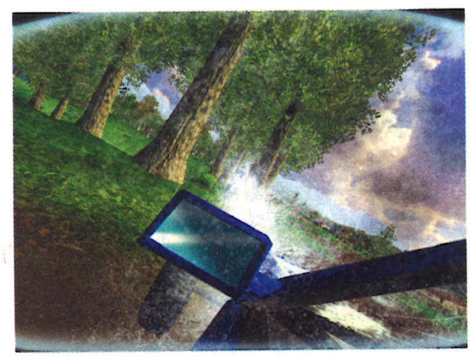
Le deuxième mod du mois, c'est la totale conversion StarCraft pour WarCraft III. On y trouve le tutorial de la campagne d'origine dans sa version 1.0, un pack de neuf cartes et un pack contenant les modèles et les skins utilisées sur ces cartes. Vous pourrez donc revivre la première mission Terran ou jouer l'une des deux autres races sur l'une des cartes proposées. Night WolveX (l'auteur de ce mod) a également ajouté une nouvelle unité, dont je vous laisse découvrir la nature. Tout ceci se télécharge sur moddb.com à l'adresse suivante : http://mods.moddb.com/6470/starcraft-15-3d-conversion-maps/downloads/ Nota bene : pour un téléchargement plus rapide, il faudra vous inscrire. Mais n'ayez crainte, c'est entièrement gratuit. Notez également qu'il faudra disposer de l'extension The Frozen Throne, faute de quoi c'est ballot pour bibi. Enfin, pour ceux qui voudraient donner leur avis, le mieux est sans doute de se rendre ici : http://sidworkshop.forumup.in/forum-40-sidworkshop.html. Évidemment, ça ne remplace pas une bonne vieille partie sur la version originale de StarCraft, mais ça reste tout de même bien fun à découvrir.







Après avoir maté les artworks, on se dit que Dirty Racer Cell Shading, ça l'aurait bien fait.



Rouler la tête hors de la portière, c'est tellement plus hype.


TUTTLE

Granado Espada : Sword of the New World

Charcuterie gratuite

COMMENT RÉUSSIR FACE À WOW ? CHANGER DE MODÈLE ÉCONOMIQUE POUR SES JEUX, C'EST-À-DIRE SE LANCER DANS LE FREE TO PLAY (F2P), PAR EXEMPLE. TROUVER UN UNIVERS ORIGINAL, OU BIEN APPORTER UN GAMEPLAY DIFFÉRENT. EH BIEN, GRANADO ESPADA FAIT UN PEU TOUT ÇA À LA FOIS. PEUT-ÊTRE LE F2P À VRAIMENT ESSAYER ?

Elle est belle, la famille Lafleur : Jacques, l'aîné, est un magicien qui manipule les puissances mentales de ses alliés et des ennemis ; Diane l'élémentaliste contrôle la foudre et électrocute tout ce qui passe à portée ; et Pierre, le cadet, a choisi le corps à corps avec une bonne vieille épée. Quoique, rien ne dit qu'il n'apprenne pas le maniement du pistolet un de ces quatre. Pas de scout, pas de « musketeer » à la maison, mais peut-être que quelqu'un les rejoindra un jour. En attendant, les Lafleur ont débarqué sur le nouveau continent de Granado Espada et comme tout le monde, ils butent du monstre. Dans la ville de Reboldoeux, on peut commercer, fabriquer armes et armures, remplir quelques missions, mais tout cela mène toujours à buter du monstre. Dès qu'on sort, on bute du monstre. 24 h/24, bute du monstre. Et si je veux faire du... Bute du monstre, je dis ? Mais... BUTE DU MONSTRE ! C'est clair non ? Arrêtez de poser des questions idiotes.

BUTE DU MONSTRE

Granado Espada, alias Sword of the New World en Occident est un MMORPG coréen Free to Play entré en bêta ouverte et nous sommes donc nombreux sur les quelques serveurs à buter du monstre dans la joie. Un joueur contrôle trois personnages en même temps. Ceux-ci passent de zones en zones selon leur niveau pour, devinez quoi, buter du monstre. Il y en a beaucoup, partout, et ça respawne en boucle.



La famille Lafleur au grand complet, prête à aller buter du monstre.

Manque de bol, les compétences apprises selon les différentes « poses » de vos personnages ne sont pas très pratiques à utiliser. En général, on bute les monstres avec les attaques de base avant d'avoir pu cibler et déclencher un quelconque effet spécial. Ou alors faut-il être hardcore player coréen ? Reste les buffs, les débuffs et les trucs un peu passifs que l'on peut déclencher avant de... de ? De buter du monstre. Heureusement pour le massacre de base, l'interface est très bien. On dispose notamment d'un bouton « Buter du monstre du point A au point B sans s'arrêter » et d'un bouton « Buter du monstre dès qu'ils arrivent à portée, ad vitam ».

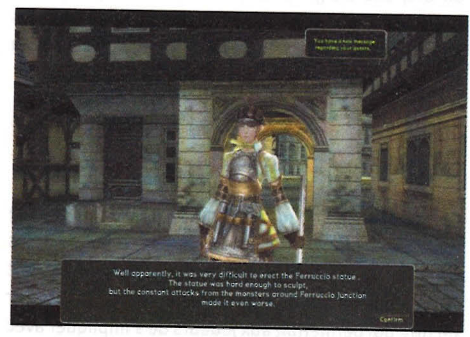
BUTE DU MONSTRE

Du coup, les cartes sont remplies de trios squattant un bout de couloir, une pièce de donjon ou un carré de verdure. Il suffit d'appuyer sur la barre d'espace et d'aller faire autre chose, plusieurs heures plus tard, vos persos sont toujours là, à buter du monstre. Granado Espada se joue tout seul, littéralement. C'est... étrange, comme gameplay. Reste des missions en instance où l'on est peinard, et quelques passages pas si faciles (vu l'action, la moindre erreur contre des adversaires de même niveau se transforme vite en « Buter du PJ »). De toute façon, c'est gratuit et en cours de développement, donc inutile de se prendre la tête : autant télécharger le client et essayer soi-même. C'est joli, ça bouge bien, ça vaut le coup d'œil. Et puis, il y a du monstre à buter. Ça, c'est sûr.

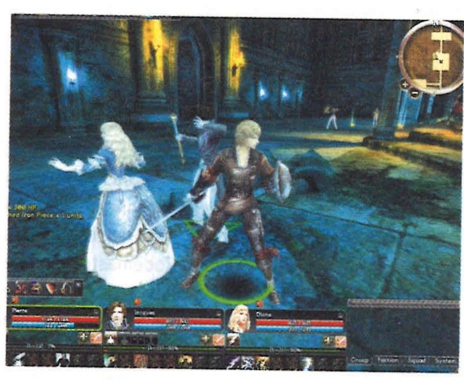
FUMBLE



Autocombat, et ensuite on peut s'occuper en regardant ses persos sous toutes les coutures et en pleine action.



Quêtes, commerce, artisanat, guildes, bon système de progression des personnages... Granado Espada est à l'évidence très complet.





Le Seigneur des Anneaux Online

ÉTOILE FILANTE OU PAS ?



SDAO EST LE MMO STAR DU MOMENT : TOUT LE MONDE EN PARLE ET TOUT LE MONDE Y JOUE OU PRESQUE (LES DEUX SERVEURS FRANÇAIS DE SDAO ÉTAIENT TOUJOURS PRÉSENTS DANS LA LISTE DES SERVEURS LES MOINS PEUPLÉS À L'HEURE OÙ CES LIGNES SONT ÉCRITES). DAVID SOLARI, VICE-PRÉSIDENT DE CODEMASTERS ONLINE GAMING, NOUS CONFIE SES IMPRESSIONS SUR LE LANCEMENT ET L'AVENIR DE CE MMO QUI FAIT COULER BEAUCOUP D'ENCRE.



David Solari, vice-président de Codemasters Online Gaming.







Joystick : Comment s'est déroulé le lancement du Seigneur des Anneaux Online ? Le nombre de joueurs prévus étaient-ils au rendez-vous ou espériez-vous un plus grand engouement ?
David Solari : Codemasters Online Gaming est totalement ravi du retour qu'a reçu SDAO depuis son lancement le 24 avril dernier. Le lancement a été un succès, il a même dépassé nos espérances et nous sommes confiants pour l'avenir. Codemasters Online Gaming a de la chance de travailler sur une licence aussi merveilleuse qui passionne énormément de personnes.

Joystick : Offrir la possibilité d'un abonnement à vie pour un MMO est plutôt original. Qu'est-ce qui a motivé ce choix ? Comment les joueurs ont réagi à cette annonce ?
L'abonnement à vie était une option intéressante pour Codemasters Online Gaming et après davantage de recherche auprès de nos bêtatesteurs, il était devenu évident qu'ils désiraient voir ce genre de mode de paiement disponible et nous sommes ravis de pouvoir proposer un choix d'abonnement différent à nos joueurs.

Joystick : Le Seigneur des Anneaux est une licence importante dont les contraintes ont dû freiner beaucoup d'idées des développeurs. Dans un monde où les joueurs adorent lancer des boules de feu pour occire leur adversaire, nous voulions savoir quels genres de concessions a dû prendre Turbine pendant le développement ?
L'auteur a été très souple et a fait confiance à Turbine pour créer un MMO qui exploiterait à merveille le monde très riche de Tolkien. Le Monster Play démontre bien ceci. Cette option PvP offre l'opportunité aux joueurs de rejoindre les forces maléfiques de Sauron en incarnant un Orc, une araignée, un Uruk ou un Warg. Il y a eu quelques concessions que Turbine a dû faire, vu qu'ils se sont fortement consacrés à rester très proches du travail de Tolkien.

Joystick : Concernant le gameplay simple d'accès et efficace de SDAO, quelles ont été les influences de Turbine à ce sujet ?
Le but du Seigneur des Anneaux Online était de développer un jeu très grand public, nous sommes conscients que beaucoup de gens jouant à SDAO font leurs premiers pas dans un MMO, le but était de créer un titre qui permettait aux joueurs de s'impliquer avec aisance. L'historique du monde de Tolkien est quelque chose d'unique, Turbine pouvait uniquement utiliser les autres MMO comme un guide qui les informait des attentes des joueurs. Vu les notes élevées qu'a reçu SDAO, il est clair que Turbine a créé un univers de fantasy online qui n'a jamais été vu auparavant.

Joystick : Pourquoi ne pas avoir utilisé les musiques présentes dans les films de Peter Jackson, un problème de droits ou une volonté de faire autre chose ?
Le Seigneur des Anneaux Online est basé sur les livres et non sur la licence du film. La bande sonore originale du jeu a été créée de manière à accentuer l'aspect imaginatif des travaux littéraires de Tolkien. Cela a permis d'établir une distinction claire entre le jeu et le film.

Joystick : L'anneau est-il définitivement entre les mains de Frodo jusqu'à sa destruction pour suivre la trame du livre à la lettre ou est-ce que les joueurs pourront un

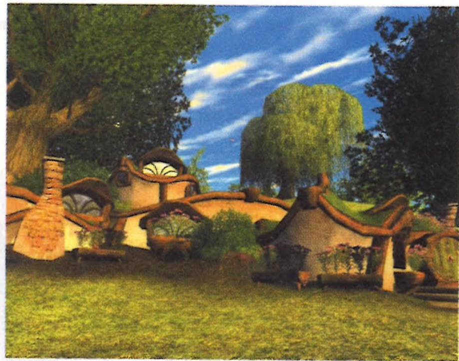




jour se battre pour obtenir le précieux d'une manière ou d'une autre ?

Le jeu a été développé de manière à permettre aux joueurs de rencontrer des personnages-clés comme





Frodo ou Gandalf, mais tous les détails n'ont pas été révélés quant à la possibilité des joueurs de combattre et d'entrer en possession de l'anneau unique.

Beaucoup de joueurs auraient aimé incarner un Uru-kaï ou autre force du mal, Est-ce que le choix de ne pas inclure les forces de Sauron comme une deuxième faction est-il définitif?

Les joueurs ont déjà la possibilité d'incarner les forces de Sauron via le Monster Play, mais il n'est pas prévu dans un futur proche que les joueurs puissent évoluer en tant que créatures maléfiques en guise de personnage principal.

Comment Turbine prévoit-il l'évolution de SDAO? Le rythme des patchs, des adds-on payants/gratuits?

Nous prévoyons des grosses mises à jour de contenu tous les deux ou trois mois, mais des petits patchs et corrections de bug seront mis en ligne régulièrement. Codemasters Online Gaming et Turbine s'engagent à sortir des extensions tous les ans.

Quel va être le contenu haut level de SDAO?

Il y a un contenu suffisamment important pour garder les joueurs très occupés surtout avec l'opportunité d'explorer les 50 millions de mètres carrés des Terres du milieu. En visitant cet énorme univers les joueurs ont la possibilité de gagner des « titres » et des



« Traits » pour leur personnage en parallèle de toutes quêtes.

Avez-vous une idée de la date de sortie et du contenu de la première extension ?

Nous n'avons pas encore annoncé de dates spécifiques à ce niveau, mais la première des mises à jour gratuite, The Shores of Evendim, est prévue pour juin et d'autres suivront dans les prochains mois.

Après RF Online, Dungeon & Dragons Online, Archlord et SDAO, quel va être le prochain projet de Codemasters Online Gaming ?

Actuellement, nous regardons un certain nombre de produits et nous espérons pouvoir communiquer davantage d'informations à ce sujet plus tard dans l'année. Codemasters Online Gaming a un programme très excitant qui l'attend !

Cyd

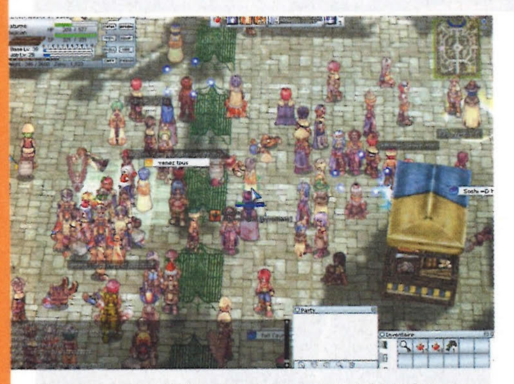
Ragnarok Online

MASSIVEMENT HACK'N'SLASH

NÉ AU PAYS DU MATIN CALME, IL Y A UN PEU PLUS DE CINQ ANS, LE MMO CORÉEN RAGNAROK ONLINE N'ÉTAIT PRISÉ QUE PAR UNE TOUTE PETITE POIGNÉE DE JOUEURS FRANÇAIS. AUJOURD'HUI, CERTAINS SE DEMANDENT MÊME SI CE TITRE EXISTE ENCORE... EH BIEN, LA RÉPONSE EST UN GRAND OUI. D'AILLEURS, GRAVITY ANNONCE LA SORTIE DU JEU EN FRANCE DANS UNE VERSION ENTIÈREMENT LOCALISÉE POUR LA FIN DU MOIS DE JUIN, ET CE N'EST PAS TROP TÔT.



Dans RO aucun donjon n'est instancié. Un simple portail entraînant un léger chargement permet de passer d'un lieu à l'autre.



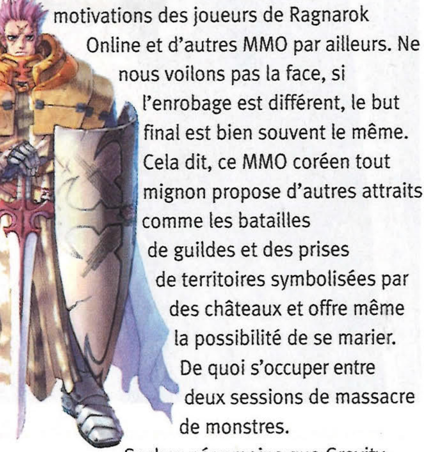
Comme dans tout MMO qui se respecte, pour évoluer dans RO vous aurez besoin d'un groupe homogène. Le centre-ville est un endroit idéal pour recruter ses futurs coéquipiers.

Pour l'Hexagone, Ragnarok Online est prévu pour être joué sur un seul serveur français à sa sortie. Un abonnement mensuel sera également de la partie même si aucun montant précis n'a été encore annoncé officiellement. Gravity Europe affirme tout de même que le tarif sera nettement moins cher que les MMO dits classiques qui tournent autour des 13 euros par mois. Tout ça, c'est parfait et ça part d'une bonne intention mais n'est-ce pas un peu trop tard ? Qui lâchera son personnage qu'il a amoureusement vu évoluer sur les serveurs américains depuis des années ? Qui s'abonnera à un MMO marqué par les ans même pour une somme modique ? Bref, difficile de savoir quel public, en France, va se convertir à Ragnarok Online aujourd'hui. Malgré tout, ce titre peut s'avérer attrayant par son univers affichant des graphismes hauts en couleur, des monstres mignons et des personnages attachants. Niveau gameplay, on tombe dans le pur MMO asiatique avec des contrôles entièrement à la souris. De quoi agacer quelques accros du déplacement au clavier (à la WoW ou à la Everquest) qui ne veulent pas changer leurs habitudes. Mais il faut tout de même avouer que l'ensemble des commandes est facile d'accès puisque quelques clics suffisent à discuter, bouger et attaquer.

QUELQUES GRAMMES DE GUERRE DANS UN MONDE MIGNON

Côté évolution, votre avatar est considéré comme novice jusqu'au niveau dix. Une fois cette étape franchie, il est impératif de choisir un métier parmi le voleur, l'homme d'armes, le religieux, le marchand, le mage ou l'archer. Il existe également des classes particulières comme le super novice, qui peut utiliser toutes les aptitudes de l'ensemble des premiers jobs. Par la suite, il faut affiner son choix en passant de voleur à assassin, par exemple. Le niveau maximum prévu dans Ragnarok Online est de 99. Une fois ce stade atteint, ce n'est pas encore terminé puisqu'il est possible d'accéder à des classes aux caractéristiques et aux compétences améliorées. Évidemment, l'aspect farming d'xp, la montée en puissance et le gain d'objets sont les principales motivations des joueurs de Ragnarok Online et d'autres MMO par ailleurs. Ne nous voilons pas la face, si l'enrobage est différent, le but final est bien souvent le même. Cela dit, ce MMO coréen tout mignon propose d'autres attraits comme les batailles de guildes et des prises de territoires symbolisées par des châteaux et offre même la possibilité de se marier. De quoi s'occuper entre deux sessions de massacre de monstres.





Sachez néanmoins que Gravity travaille sur Ragnarok 2 qui est actuellement en bêta en Corée. Un deuxième opus entièrement en 3D et utilisant l'Unreal Engine. Son arrivée en France n'est pas prévue avant plusieurs années mais rien n'est encore défini.

ÉTOILE FILANTE DANS LE CIEL FRANÇAIS

À l'origine, Ragnarok est un manhwa (bande dessinée coréenne) dont l'univers inventé par Myung-Jin Lee a inspiré la création d'un MMORPG. En Corée, Ragnarok est un véritable phénomène qui s'étend du manhwa au jeu vidéo en passant par le dessin animé et de nombreux produits dérivés. En France, RO est encore loin d'être populaire mis à part pour quelques accros aux jeux online qui n'ont pas attendu l'ouverture du serveur français pour se lancer dans l'aventure.

La Coupe du monde des jeux vidéo

C'est depuis 2003 que la Coupe du monde des jeux vidéo, ou encore l'ESWC (Electronic Sport World Cup), se déroule en France au mois de juillet. La société Games-Services, anciennement Ligarena, organise effectivement l'événement le plus apprécié de l'e-sport car ses choix respectent en premier lieu les joueurs et les spectateurs. Retour sur cette manif à succès.



Carl, tenant du titre à Trackmania.

En 2003 et 2004, les deux premières éditions de la Coupe du monde ont eu lieu au Futuroscope de Poitiers. Ces événements ont marqué pour toujours les joueurs qui y ont participé, tous logés dans les hôtels du parc pendant trois à quatre jours. De tous pays et de tous jeux, ils vivaient vraiment ensemble : bus le matin, repas dans une cantine et fêtes le soir. Depuis, dans la tête d'une grande majorité de gamers, l'ESWC est LE tournoi à ne pas rater. Pourtant, le Futuroscope a été délaissé pour la simple raison que Poitiers n'est pas le lieu idéal pour les spectateurs, trop loin de la capitale. En 2005 donc, c'est au Carrousel du Louvre qu'ont pris place les hostilités, puis au Palais Omnisport de Paris Bercy (POPB) en 2006. Malgré une technique impressionnante, avec plusieurs scènes et des retransmissions sur grand écran en quasi-permanence, Matthieu Dallon, le directeur de Games-Services, explique que le POPB n'était pas assez chaleureux notamment à cause de la distance entre les spectateurs et les joueurs.

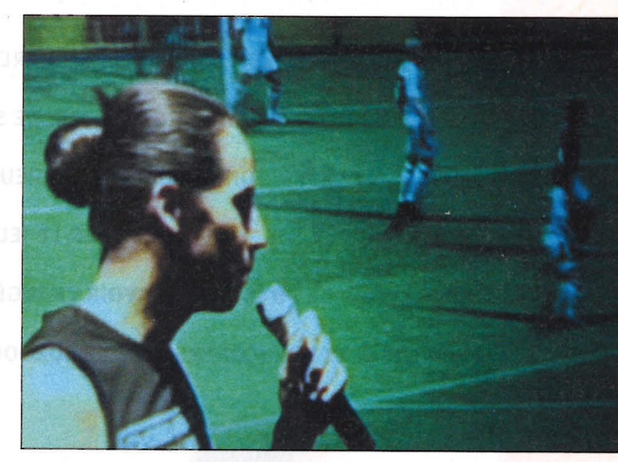
Journée portes ouvertes... ou pas

Pour vous rendre sur place, il vous faudra débourser 10 euros le jeudi et le vendredi et 15 les jours du week-end. Un pass pour les quatre journées est aussi disponible mais uniquement sur http://pass.eswc.com.

Une édition prometteuse

Cette année, du 5 au 8 juillet, l'ESWC www.eswc.com/2007 pose ses bagages au parc des Expositions de la Porte de Versailles. Il faut voir là, une réelle volonté de retrouver ce rapprochement joueurs/spectateurs qui avait fait le succès de l'édition 2005 au Carrousel du Louvre. Environ 700 compétiteurs du monde entier vont donc s'affronter dans les différentes disciplines proposées cette année. Pour les meilleurs d'entre eux, ils auront peut-être même l'occasion de faire étalage de leurs talents sur la scène qui pourra accueillir 5 000 personnes ! Quatre à sept matchs y seront programmés chaque jour et l'on espère pouvoir revivre des moments comme la victoire des Françaises de chez -btb- l'an dernier sur CS devant le public de Bercy déchaîné, ou encore celles de WinZ sur Quake, de Spank sur Pro Evolution Soccer, Snake sur Gran Turismo et Carl sur TrackMania Nations. Avec cinq champions du monde sur sept disciplines, les Français auront beaucoup de titres à défendre cette année. Les jeux restent donc les mêmes à l'exception de Gran Turismo, car Games-Services reste fidèle à sa politique de faire jouer les jeux à grande communauté et intéressants pour le public, contrairement à beaucoup d'autres organisateurs qui passent des accords avec les éditeurs. On pourra aussi assister à des rencontres de PvP sur World of Warcraft et à différentes conférences autour du jeu vidéo.

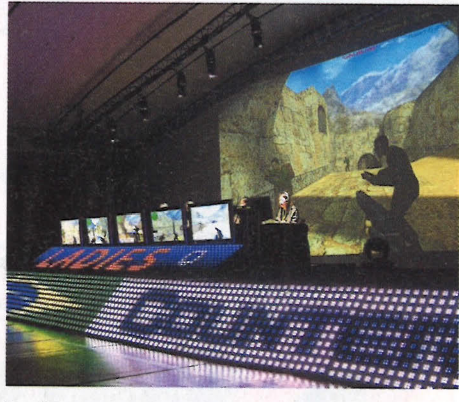
Baldours


MonsieurLam assurera une de fois de plus les commentaires sur scène.



Les Brésiliens de l'équipe mibr vainqueurs en 2005 du tournoi phare : Counter-Strike 1.6.


La zone joueurs de Bercy a fait défaut par sa distance aux gradins.



La scène en 2005.


Voilà à quoi devrait ressembler la scène cette année.

ElkY

JOUEUR, TOUT SIMPLEMENT !

VOUS AVEZ SÛREMENT DÉJÀ ENTENDU PARLER D'ELKY, PREMIER PRO-GAMER FRANÇAIS. AUJOURD'HUI, BERTRAND GROSPELLIER, DE SON VRAI NOM, NE FAIT PLUS TREMBLER SES ADVERSAIRES PAR SON NOMBRE PRODIGIEUX D'APM (ACTIONS PAR MINUTES) MAIS PAR SES « BET » ET SES « RAISE ». APRÈS LE JEU VIDÉO, PLACE AU JEU DE CARTES. C'EST UN SACRÉ COUP DE POKER QUE D'AVOIR CHANGÉ DE VOIE AUSSI SOUDAINEMENT. ALORS QUE DEVIENT ELKY ? RENCONTRE AVEC CE SURDOUÉ DE LA SOURIS.



Décidément, tous les styles y passent.



En 2002, Elky était contraint de porter des tenues un peu extravagantes.

Le médaillé d'argent des World Cyber Games 2001 devenu professionnel sur Starcraft en 2002 pour la Team AMD a complètement réussi sa reconversion dans le Poker. Le Texas Hold'em connaît un incroyable boum ces dernières années notamment grâce aux retransmissions télévisées des plus gros tournois. ElkY l'avait senti venir et s'est donc lancé dans le Poker Online. Avec des gains mensuels avoisinant désormais les 35 000 $, il devient en 2006 membre du Team PokerStars www.pokerstars.com aux côtés de Greg Raymer et autres vedettes. Depuis, il a participé à ses premiers tournois « en vrai », et a récemment fini deuxième de l'European Poker Tour de Copenhague empochant par la même occasion la modique somme de 309 000 euros !

Joystick : Quels ont été les premiers jeux vidéo auxquels tu as joué ?

ElkY : J'ai commencé vers l'âge de trois ans sur une console de jeu Mattel, je ne me rappelle plus très bien les noms des jeux, si ce n'est Donkey Kong. Ensuite, surtout les jeux PC : Civilisation, Doom et autres. Les jeux m'ayant vraiment marqué pour leur mode multi étaient Total Annihilation, Duke Nukem, Red Alert, puis bien sûr Starcraft.

Qu'est-ce qui t'a amené sur Starcraft et comment as-tu réalisé que tu étais fait pour la compétition ?

En fait, je jouais beaucoup sur Kali à l'époque et sur le site de la LFJR. Mon jeu préféré était Total Annihilation mais à la sortie de Starcraft, tout le monde ou presque s'y est mis, donc j'ai suivi le mouvement et je prenais du plaisir à y jouer. Je pense que je me suis rendu compte de mon intérêt pour la compétition lorsque j'ai participé à mon premier tournoi à Lille, pour la sortie de Brood War, en 1999.

En 2001, tu as créé la sensation en finissant deuxième des WCG en Corée. Est-ce ton meilleur souvenir de pro-gamer ?

Oui et ça le reste encore à ce jour, car les WCG sont vraiment à part. C'était une expérience totalement nouvelle pour moi, en plus de cela il y avait toute la délégation française qui me soutenait.

Et le pire ?

Le pire c'était la demi-finale de la Starleague perdue en 2002, car c'est la league la plus prestigieuse et j'étais invaincu jusqu'alors, j'avais vraiment beaucoup d'espoir mais j'ai perdu 0-3 contre Boxer. Le public était entièrement acquis à sa cause et c'est difficile de jouer dans de telles conditions.

Où, quand et comment as-tu commencé à jouer au Poker ?

J'ai commencé sur Internet quand j'étais encore à Seoul sur les conseils d'un ancien pote de Starcraft.

Quand t'es-tu rendu compte que ta passion pour le Poker prenait le dessus sur Starcraft ?

Après environ 8-9 mois de Poker, ma carrière sur Starcraft commençait à décliner un peu, notamment quand nous avons signé avec Hexatron, mon équipe en général manquait de motivation, on avait pas mal d'obligations vis à vis du sponsor et j'avais du mal à m'entraîner aussi dur qu'avant pour chaque match.

Quelles sont les aptitudes spécifiques au pro-gamer mises en valeur par le Poker ?

J'ai été recruté par Pokerstars en juillet 2006 lors des WSOP. J'avais déjà été sponsorisé occasionnellement par eux pour quelques tournois et puis ça a toujours été mon site préféré. Notre entente a toujours été

ElkY et MonsieurLam lors des WCG 2001 en Corée du Sud.



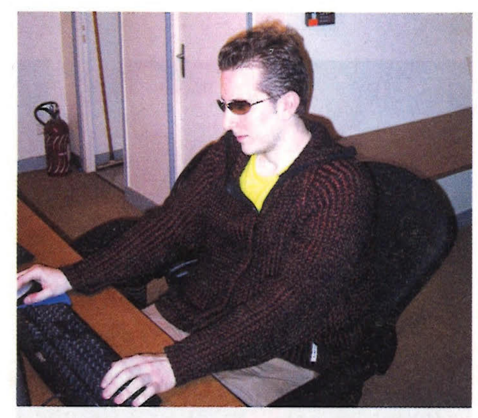


Ça, au Poker, c'est ce qu'on appelle un « bad beat ».

excellente et cela s'inscrit pour moi dans une certaine continuité de les avoir rejoints.
Faire partie d'une équipe comme PokerStars m'apporte beaucoup dans la mesure où je peux côtoyer de grands champions qui me font partager leur expérience plus fréquemment. En plus de cela, être sponsorisé pour les tournois enlève beaucoup de pression sur les résultats, qui sont toujours aléatoires sur le court terme au poker.

Quelles sont les principales différences entre le Poker Online et le Poker en tournoi ?
Online est un jeu différent car il est possible de jouer sur beaucoup plus de tables et donc d'employer une stratégie qui n'est peut-être pas 100 % optimale mais qui s'avère avantageuse dans la mesure où le plus grand nombre de tables compense largement. De plus, il est plus facile de jouer Online car on a toutes les informations concernant le nombre de joueurs en lice et leurs stacks respectifs à tout moment, alors que dans les grands tournois c'est un peu plus approximatif. Voilà pour l'aspect technique. Autrement, il est clair que jouer en Casino requiert un sang-froid pas forcément nécessaire pour les joueurs online, et aussi une capacité d'intimidation et un certain « feeling » en regardant ses adversaires.

Combien d'heures consacres-tu quotidiennement au Poker Online ? Sur combien de tables joues-tu simultanément ? « Cash games » ou tournois ?
Ça peut être très variable, de 0 à 12 h par jour, mais en général je fais de longues sessions quand je joue (10 h et plus) avec des breaks de quelques jours assez fréquents. Je joue sur douze tables simultanément, avec un mix de cash games et tournoi.



ElkY revient régulièrement rendre visite à ses amis en France, ici dans le défunt goodgame club.



Au Poker aussi, on peut bootcamp.

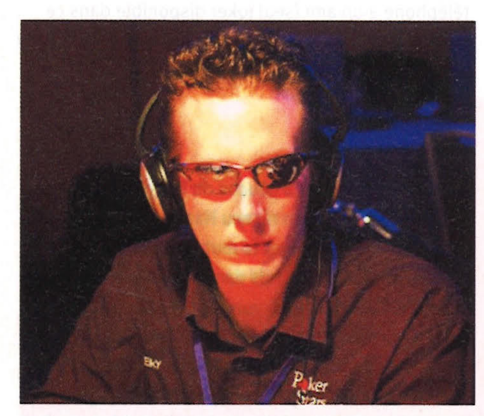
Ton retour au gaming est-il envisageable, avec notamment la sortie de Starcraft 2 ? Ou bien as-tu tout simplement tourné la page ?
Pour l'instant, ça me paraît vraiment peu probable, mais ça dépendra de la qualité du jeu et de l'engouement du public, ainsi que du nombre de compétitions annoncées.

Merci de m'avoir accordé de ton temps (qui vaut de l'argent !), si tu veux passer un message...
C'est difficile de remercier tous ceux qui m'ont aidé pour que j'en arrive ici, mais la team GG en général et son manager Nicolas Cerrato, et mes meilleurs vœux de réussite au pro-gaming en France.

BALDOURS



Bertrand est une vraie PokerStar.



De Starcraft au Poker, le style est plus sobre.



Starcraft : Broodwar est encore aujourd'hui le jeu le plus suivi en Corée, bien devant Warcraft III.



Lors de l'European Poker Tour de Vienne.



En Corée du Sud avec l'équipe goodgame.cs, lors des WCG 2002.

LAN virtuelle

JOUER EN LAN SANS BOUGER, C'EST POSSIBLE

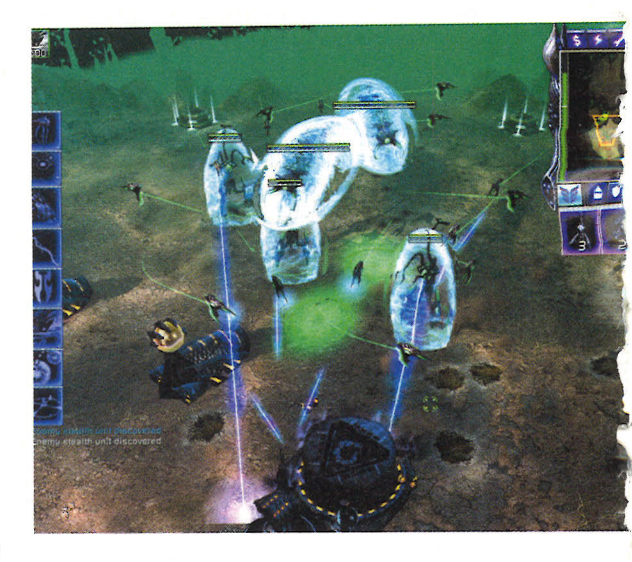
TRIMBALLER DES MONITEURS CATHODIQUES DE 22 POUCES QUAND ON HABITE AU SIXIÈME ÉTAGE SANS ASCENSEUR, ÇA CALME TOUTE ENVIE DE SE BOUGER POUR ORGANISER UNE LAN. POURTANT IL EXISTE UN MOYEN SIMPLE DE JOUER EN LAN AVEC SES POTES SANS MÊME BRANCHER LE MOINDRE CÂBLE ET EN RESTANT CHEZ SOI. SUIVEZ LE GUIDE.





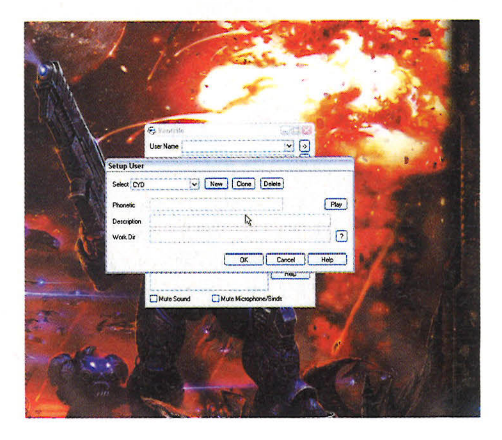
Command&Conquer 3, le RTS star du moment.

Il y a quelques années, réunir une bande de potes dans son garage pour s'exploser les yeux devant un écran tout le week-end, c'était facile. Le Net n'était pas présent dans tous les foyers, alors forcément tout le monde était motivé pour une bonne petite LAN entre amis. Aujourd'hui, c'est plus difficile de convaincre des joueurs, possédant des connexions à 20 Mbit/sec, de se déplacer. Surtout que l'ensemble des titres proposent des modes Online. Heureusement, il existe un moyen très simple de s'éclater en LAN avec des potes qui habitent à 500 kilomètres grâce à un petit soft fabuleux nommé Hamachi. Ce dernier crée une LAN virtuelle privée qui transfère les données en Peer2Peer. Ça ne prend pas de place et une fois sur le même réseau privé, vos amis peuvent rejoindre vos parties via le mode LAN, plus besoin de se connecter à des services type Battle.net, gamespy & co.Certains se demandent encore quelle est l'utilité d'un tel programme ? Alors imaginez un peu que vous désiriez lancer une partie de DotA mais que vous vous rendiez compte que Warcraft III n'est plus présent sur votre PC, honte à vous. Pire encore, que votre chien ait mangé le CDkey de WAR3, impossible donc de l'installer. À deux heures du matin, toutes les boutiques de jeux vidéo sont fermées mais votre envie de DotA est toujours bien présente. Pas de soucis, un simple coup de téléphone à un ami (seul joker disponible dans ce scénario improbable) permet de récupérer son CDkey



HAMACHI INSTALLATION

L'installation d'Hamachi (http://secure.logmein.com/products/hamachi/default.asp) se déroule en quelques clics. Il suffit de suivre les instructions et vous n'aurez aucun problème particulier. Une fois le logiciel installé et lancé, vous pouvez regarder les options via le bouton situé en bas à droite de la fenêtre. Cela permet surtout de modifier votre pseudo puisque le reste des options n'a pas à être bidouillé. Vous pouvez ensuite vous connecter en cliquant sur l'icone situé en bas à gauche du logiciel puis créer ou rejoindre un réseau Hamachi. Il suffit alors d'entrer le nom et le mot de passe désiré et le tour est joué. Une fois dans le même réseau que celui de vos potes, vous pouvez lancer le jeu voulu et créer une partie en LAN. La partie ne s'affiche pas automatiquement sur Hamachi, il faut que chacun lance le jeu pour voir apparaître la partie désirée en LAN. Comme si tout le monde était dans la même pièce, tout simplement.



VENTRILO SERVEUR

Créer son serveur vocal est indispensable pour communiquer avec les autres joueurs. Ventrilo www.ventrilo.com propose une version gratuite qui est limitée à un seul « channel » et huit personnes connectées. La version payante, n'a évidemment pas de restriction. Quoi qu'il en soit, pour monter son serveur Ventrilo gratuit c'est très simple. Après avoir téléchargé la dernière version serveur, il suffit de quelques clics pour l'installer sur votre disque dur. Jusque-là, il n'y a aucune manipulation particulière à exécuter. Ensuite, il suffit de lancer VentServ (ventrilo_srv.exe) que vous trouvez par défaut dans le répertoire dans lequel vous avez installé cette application, par défaut elle se trouve ici : C:\Program Files\VentSrv. Vous pouvez alors voir une console d'application Windows qui donne tous les détails de votre serveur : le nom, l'adresse IP, etc. Pour modifier certaines informations et ajouter un mot de passe si besoin, il suffit de double-cliquer sur le fichier ventrilo_srv.ini. Ce dernier s'ouvrira avec l'application Bloc-notes de Windows. Vous pouvez voir le port utilisé par défaut (3784) ou encore changer le nom de votre serveur. N'oubliez pas d'enregistrer les modifications apportées à ce fichier avant de quitter. Il ne vous reste plus qu'à communiquer l'adresse IP et éventuellement le mot de passe de votre serveur, si vous en avez ajouté un, aux personnes que vous souhaitez inviter dans votre session de discussion.

pour la nuit. Malheureusement, via Battle.net, vous ne pouvez pas jouer avec votre ami en possédant les deux mêmes CDkey. Alors qu'en LAN, si. Donc en attendant de racheter une jolie version toute neuve de Warcraft III, vous pouvez jouer avec vos potes en LAN, en étant à distance et sans se soucier des problèmes de firewall ou de vérification de CDkey via les modes online. Elle n'est pas belle la vie ?

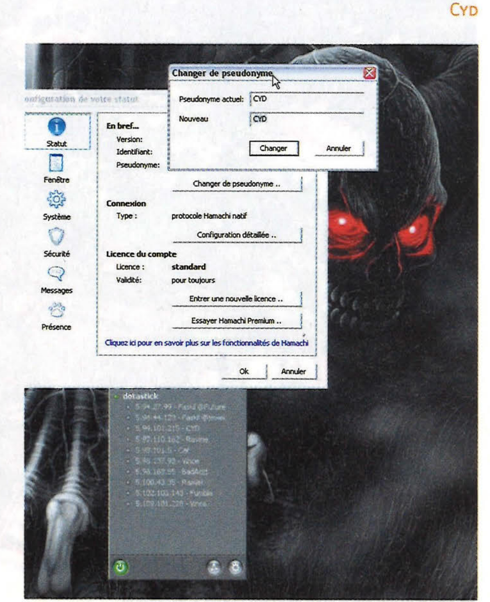
VENTRILO CLIENT

Pour rejoindre une session de discussion sur Ventrilo, il faut installer le logiciel client. Là encore, aucune manipulation particulière n'est nécessaire lorsque vous avez téléchargé le client www.ventrilo.com. Après avoir lancé l'application, une fenêtre s'ouvre avec différents choix. Cliquez sur la flèche placée à droite de la ligne User Name puis cliquez sur New. Entrez le nom de votre choix (nom de votre personnage, prénom...). Quelque chose qui permettra aux autres utilisateurs de vous identifier. Cliquez enfin sur O.K. Ensuite, il faut cliquer sur la flèche située à droite de la ligne Server mais également sur New puis entrer un nom de serveur. Ça peut être n'importe quoi : Serveur test, Serveur de Bob, WoW serveur, etc. Le véritable nom de serveur sur lequel vous vous connecterez ensuite sera indiqué de toute façon. Sur la ligne Hostname or IP, vous devez simplement taper l'adresse IP indiquée par le créateur du serveur. Laissez le port par défaut (3784) ou modifiez-le si l'hôte l'a changé. De même pour le mot de passe. Toutes ces informations vous seront communiquées par le créateur du serveur. Cliquez ensuite sur O.K. puis sur Connect. L'onglet Setup permet de modifier tout un tas d'options visant, entre autres, à rendre le soft plus confortable comme attribuer une touche de son choix pour prendre la parole, etc. Bon, j'imagine qu'il n'est pas nécessaire de rappeler qu'il faut un casque/micro pour que tout fonctionne comme il faut, hein ? Sinon, vous risquez d'avoir du mal à communiquer.

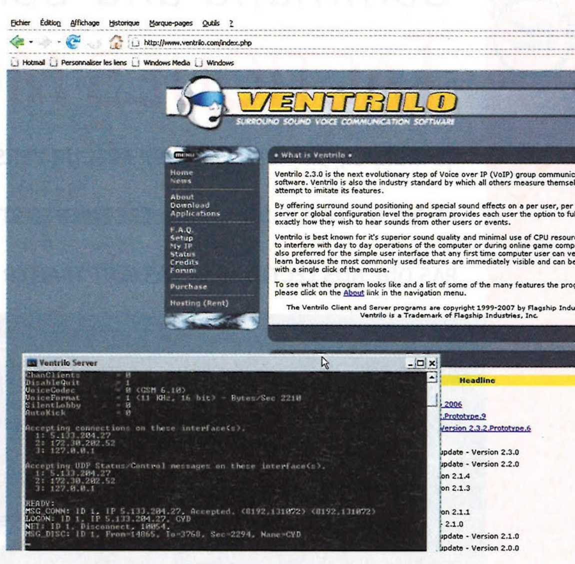
ÇA MANQUE D'AMBIANCE TOUT ÇA

Évidemment, les parties à distance n'ont pas l'ambiance bon enfant d'une véritable LAN où les pizzas quatre fromages finissent par couler sur le clavier et où vanner ses adversaires de vive voix est beaucoup plus convivial. Pour pallier ce manque de communication orale, il suffit de créer son serveur de t'chat vocal. Même si les jeux commencent à intégrer cette option comme c'est le cas dans Command & Conquer 3, force est de constater que ça reste encore assez marginal. Bien que Teamspeak s'avère l'un des logiciels dont le nom revient le plus souvent dans le genre, à la rédac' on a un faible pour Ventrilo, qui reproduit une qualité de son supérieure à TS. Ce n'est pas bien compliqué de créer un serveur (voir encadré) pour accueillir ses potes et discuter sans contrainte quelle que soit la distance qui vous sépare. Une fois Hamachi et Ventrilo en place, vous voilà fin prêt à organiser vos LAN de chez vous sans bouger le petit doigt. Pour le côté nutrition, on vous laisse libre de choisir votre livreur de pizza préféré. Par contre, là, il faudra vous déplacer jusqu'à la porte d'entrée.

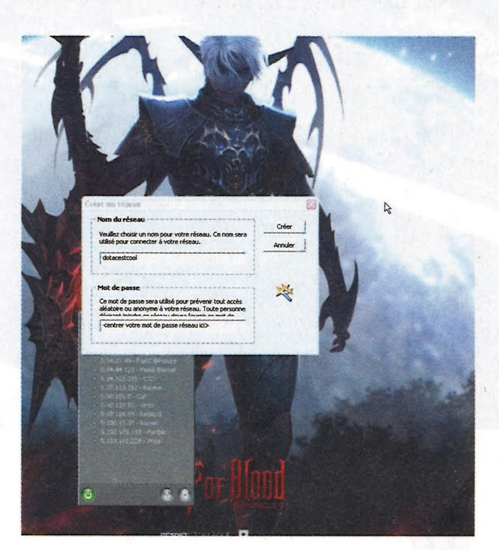
CYD



Très pratique, Hamachi se lance et s'installe en quelques secondes.



La console affichant les infos des serveurs Ventrilo n'est pas très accueillante.





Le site officiel Hamachi.

HAMACHI GRATUIT OU PAYANT ?

Hamachi est un logiciel qui peut être installé et utilisé gratuitement sans limitation de temps. Néanmoins, il existe une version Premium (4,95 dollars par mois ou 39,95 dollars à l'année) qui offre des avantages supplémentaires comme le fait de créer 256 réseaux au lieu de 64 pour la version gratuite. De même, payer vous donne le droit d'accueillir 256 personnes sur un réseau contre 16 normalement.

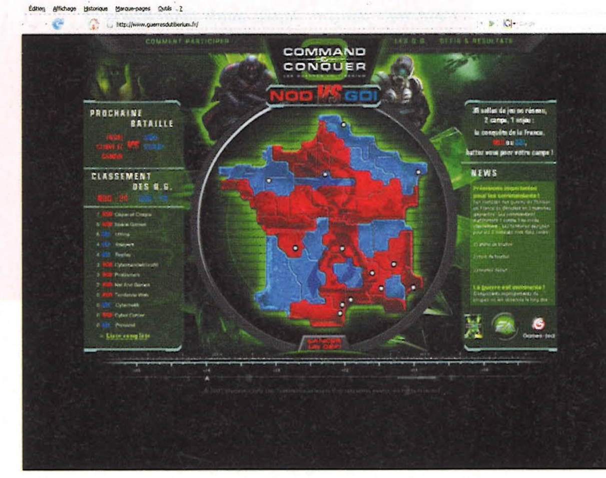
Command and Conquer 3

TACTIQUES MULTIJOUEURS, ÉPISODE 2

CE MOIS-CI, ON VA SE LA JOUER RETOUR VERS LE FUTUR, CAR À L'HEURE OÙ L'ON VOUS ÉCRIT, UN GIGANTESQUE PATCH EST EN PRÉPARATION ; ET QUI DIT PATCH, DIT BOULEVERSEMENTS STRATÉGIQUES. MAIS RASSUREZ-VOUS, ON A DÉJÀ DÉCORTIQUÉ TOUT ÇA, PARCE QU'ON N'AIMERAIT PAS QUE NOS LECTEURS SE FASSENT TRAITER D'HAS-BEEN, NON MAIS !



Aucun départ ne se fait sans Grue.



Le 4 mai, la France est aux mains du NOD (on vous fera un compte rendu une fois le tournoi terminé).



On avait tout préparé : les stratégies étaient rodées, les astuces étaient connues, bref, on allait vous pondre un précis stratégique aux petits oignons. Mais voilà, deux jours avant la mise en boîte, on apprend qu'un patch monstrueux est prévu pour fin mai. Tant pis, du boulot en plus, mais c'est aussi ça le STR : des stratégies qui évoluent en permanence. Et nous on dit : tant mieux !

POURQUOI ÇA MARCHE PLUS ?!?

Heureusement, on a réussi à trouver la liste des modifications de la fameuse mise à jour 1.05. Force est de constater que les développeurs ont été très clairs, et à défaut de garantir un parfait équilibre dans les prochains mois, ils ont corrigé avec brio les inégalités visibles des premières semaines. Bonne nouvelle donc, vous pouvez enfin bâcher du NOD, dont l'hégémonie commençait sérieusement

LE PETIT TRUC QUI VA BIEN

Si vous jouez Scrin, voici un conseil particulièrement efficace : construisez très tôt dans la partie un Centre névralgique et partez à l'assaut des territoires ennemis. Sitôt trouvés, invoquez le Foudroiement et dirigez-le vers son Collecteur. Il n'est pas dit que vous arriviez à le détruire, mais on ne vous raconte pas la poussée de stress précoce chez l'adversaire...



Le GDI d'avant 1.05, bien souvent réduit à défendre.



Le Foudroiement Scrin, ou comment mettre un petit coup de pression avant la grande offensive.

à agacer. Second enseignement : l'infanterie retrouve la place qu'elle aurait dû tenir au départ, celle d'une force militaire majeure, au même titre que les véhicules ou l'aviation. Toutes ses unités (ou presque) ont été rehaussées, soit en baissant les coûts de production, soit en revalorisant la force de frappe, la vitesse, la portée ou la santé. Révolution militaire donc, mais également petits changements économiques. Pour exemple, les productions plus fréquentes des unités dites « techniques » (Saboteur NOD, Ingénieur GDI et Assimilateur Scrin) rendent les structures neutres beaucoup plus attractives. N'hésitez pas à vous les approprier d'entrée, notamment La Réserve de Tiberium, qui confère un avantage économique certain.

L'Obélisque de Lumière du NOD, « imba » comme on dit...



NOUVELLES STRATÉGIES, NOUVELLES PHILOSOPHIES

Avant tout, abordons quelques considérations stratégiques générales, communes à chaque faction. Le mois dernier, on vous avait dit toute l'importance du développement économique. Ce mois-ci, on pourrait vous parler de l'importance des infrastructures car, finalement, très peu de parties se décident sur un affrontement frontal et brutal. Non, ça se joue souvent avant, quand l'un des deux joueurs réussit à affaiblir suffisamment son adversaire pour prendre l'avantage économique et donc ensuite, militaire. Comment faire ? D'abord, bloquez-lui l'accès aux ressources avec, par exemple, une attaque précoce sur ses bases annexes (foncez en priorité vers ses spots de Tiberium bleu). Ensuite, préoccupez-vous de ses structures vitales. Priorité à la Grue, considérée par tous comme déterminante ; et peu importe si vous devez sacrifier cinq ou six unités. Enfin, attaquez ses structures technologiques pour lui interdire la production de ses meilleures unités. Pour un joueur GDI, plus de Centre Technique signifie plus de Chars Mammouth. Gardez donc ceci à l'esprit : la préparation de l'attaque finale est aussi importante que l'attaque finale elle-même. Il semble par ailleurs qu'EA ait voulu ralentir les parties en cassant la productivité économique en début de partie. D'ailleurs, l'astuce sur la revente des raffineries que nous vous avions chuchotée le mois dernier, n'a maintenant plus lieu d'être. Dans le même temps, la puissance d'attaque des tours défensives a été augmentée de 60 %, de quoi calmer plus d'un intrépide. Devant un joueur qui abuserait de ces constructions, surtout, ne foncez pas dans le tas. Concentrez-vous d'abord sur la mise



Bien que diminué par le patch 1.05, le Mammouth reste l'une des meilleures unités du GDI.

à sac de ses défenses : en détruisant ses centrales énergétiques, ou en bombardant directement les structures ennuyeuses. Si vous jouez GDI, utilisez les avions Orca. Si vous êtes du NOD, le Bombardier Vertigo est un excellent choix. Pour les Scrins, on peut la jouer plus finement en utilisant les Maîtres.

LE GDI SORT LA TÊTE

Si vous voulez mon avis, le GDI sera la faction à la mode dans les prochaines semaines. Avant la mise à jour 1.05, il faut avouer que les « gentils » avaient bien du mal à tenir la dragée haute à la confrérie du NOD. La seule possibilité était de rester terrée dans son camp en attendant le messie : le tank Mammouth. Même si ce dernier vient de voir sa vitesse et sa puissance d'attaque réduites, nul doute qu'il reste l'unité phare du GDI. Cette philosophie de l'humilité reste encore aujourd'hui pertinente : au départ, un développement économique solide à l'aide d'une grue et d'une demi-douzaine de Collecteurs ; ensuite, la mise en place d'une défense préventive avec deux usines produisant des Predator, et pourquoi pas, des unités pédestres ; enfin, et une fois en possession d'un Centre de commandement et d'un Centre technique : la production soutenue du Mammouth. Mais avec le 1.05, le GDI peut aussi passer à l'offensive

LES FORCES DE SOUTIEN

Peu utilisées les premières semaines, elles sont de plus en plus présentes sur les champs de bataille. Pour le GDI, la Liaison de commandement spatial permet d'invoquer l'Artillerie onde de choc ; une technologie qui peut retourner le cours d'une partie. Même chose pour le Bouclier de Stase Scrin, qui peut servir aussi bien sur ses unités que sur les unités adverses. En ce qui concerne le NOD, c'est une force de soutien économique qui attire les convoitises : l'Implantation de Tiberium, qui offre un avantage conséquent dans les parties qui durent. Abusez-en !




Le Bouclier de Stase Scrin, la classe ultime.



Une armée hétérogène et bien gérée : le plus court chemin vers la victoire.



et prendre des risques. En effet, le Char Predator, non affecté par la mise à jour, se positionne clairement comme la meilleure unité de milieu de partie, toutes factions confondues. Une attaque précoce à base de Predator peut donc faire son petit effet ; encore plus quand on sait que désormais, les Pitbull disposent d'une cadence de tir et d'une santé plus élevées. Parfait pour protéger vos Chars des avaries aériennes.

LE NOD SE CALME

On vous l'a dit, le NOD fut la grande faction de ces premières semaines de joutes en Ligne. Leur stratégie était simple : du Char Scorpion en masse, aidé dès que possible par une pléiade de Venom. Bien entendu, la combinaison est toujours viable, mais elle se retrouve très affaiblie : le Char Scorpion a vu sa puissance d'attaque réduite de 20 % et le coût de l'optimisation Condensateurs Laser rehaussé de 50 %. C'est tout de suite moins bon. Alors que faire ? D'abord, miser comme les autres factions sur l'infanterie. Même si les unités pédestres sont moins percutantes que les véhicules (surtout si l'ennemi multiplie les tours défensives), le NOD compte dans ses rangs une unité de choc : le Fanatique, un kamikaze qui peut aider à perforer les premières lignes de la défense adverse. Quand le trou est fait, on repart comme avant : Scorpion et Venom.

DES SCRINS QUI SE CHERCHENT TOUJOURS

C'est la faction la moins utilisée du triptyque. La faute, nous l'avions dit, à l'absence d'une unité de percussion tôt dans la partie. En effet, le Chercheur ne fait pas le poids face à ses concurrents directs alors que le Char dévoreur nécessite au préalable la construction d'un Centre névralgique. Pour autant, la faction Scrin est aimée des très bons joueurs, en raison notamment de sa grande polyvalence. Leur infanterie, elle aussi rehaussée avec le patch 1.05, est sans aucun doute la meilleure du jeu.

Les Troupes de Choc, déjà produites en masse pour contrer les véhicules ennemis, sont maintenant suppléées par des Buzzeurs plus efficaces (à utiliser contre les Exosoldats GDI) et des Assimilateurs plus rapides. De quoi largement tenir dans les premières minutes. Ensuite, la recette fonctionne toujours : combinez aviation (Porte-avions d'assaut planétaire et Chasseurs de tempête) avec du Tripode d'annihilation.

Si les forces stratégiques ont été redistribuées, nul doute que, tôt ou tard, une nouvelle tactique prendra la mesure de toutes les autres. Pour y faire face (ou la faire vôtre), regardez le plus de rediffusions possibles. C'est le conseil le plus sage que nous pouvons vous donner. Allez, rendez-vous là-bas...

SUNDIN









799 € ou 3x 266 € 33

Materiel.net GAMER

Vous allez vraiment aimer jouer !

- Processeur AMD Athlon 64 X2 5200+ à 2,60 GHz
- 2 Go de mémoire G.Skill PC6400
- Carte graphique NVIDIA™ GeForce 8600 GT
- Carte mère Asus M2N-Plus SLI Vista Edition
- Disque dur 320 Go S-ATA II
- Microsoft Wired Keyboard 500 & Souris Razer Krait
- Livré avec 4 jeux offerts !



1428,90 € ou 3x 476 € 30

Asus F3SV-AP084C

Né pour la performance !

- Processeur Intel® Core™ 2 Duo T7300 à 2 GHz
- Mémoire 2048 Mo DDR2 & Disque dur 200 Go
- nVidia® GeForce™ Go 8600GS Turbocache
- Graveur DVD±RW DL
- Écran 15,4" ColorShine WXGA
- Windows® Vista™ Edition Familiale Premium



DVico TviX M-5100HS 320 Go

Le plus complet des Juke-boxes multimédia !

Voici venir le nouveau lecteur multimédia de chez DVico ! Incomparable sur le marché actuel, il intègre les technologies vidéo numériques les plus récentes et performantes telles que le format H.264 et le HDMI.








BFG GeForce 8600 GT OC 256 Mo

Qualité d'image incroyable !

Cette carte est idéale pour ceux qui recherchent la polyvalence. Avec des fréquences de 565 MHz pour le processeur et 1400 MHz pour la mémoire, les portes du DirectX 10 vous sont grandes ouvertes !



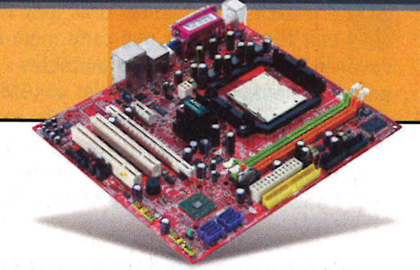


Intuix S810

La TNT à prix explosif !

Savourez la qualité des 18 chaines gratuites de la TNT à tout moment et où vous voulez ! Doté d'un rapport qualité/prix exceptionnel, le Tuner TNT USB Intuix S810 est LA référence du moment !





MSI K9AGM2-FIH

Idéale pour un PC Home Cinéma !

Profitez des nouveaux supports haute définition ! Egalement équipée d'une carte son 7.1 intégrée et d'un port réseau.





Gigabyte GA-P35-DS3R

La qualité Gigabyte !

À la fois évolutive, overclockable et stable grâce à ses condensateurs solides, voici une carte mère particulièrement complète !







Sapphire Radeon™ X1650 Pro 256 Mo Ultimate

C'est à vous de jouer... mais en silence !

Dotée d'un système de refroidissement entièrement passif, cette carte graphique affiche des caractéristiques très intéressantes à un prix attractif !







Neonumeric NM2 1Go

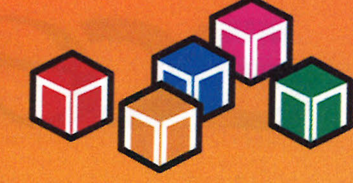
Le baladeur aux multiples fonctions !

Tuner FM, haut-parleur intégré ou encore dictaphone, le NM2 réunit toutes les fonctionnalités rêvées ! Regardez photos et vidéos sur son écran 65000 couleurs et découvrez bien d'autres surprises !



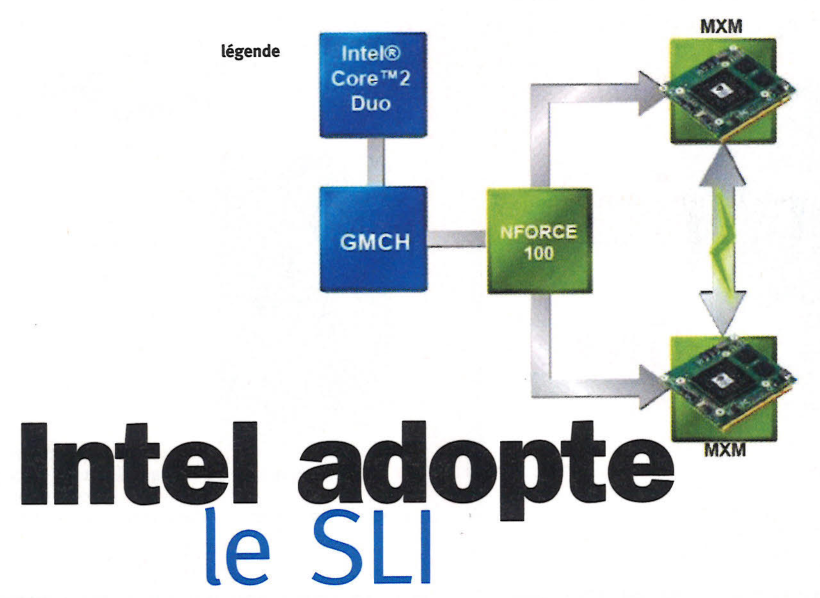


Le site 100% services
Satisfait ou remboursé
+ de 7 000 références sélectionnées
Paiement en 3x disponible à partir de 300 € d'achats
5 points retrait en France : Nantes, Rennes, Bordeaux, Lille & Limoges
Transporteur au choix - Livraison en 24 ou 48 h



WWW.MATERIEL.NET

Prix et caractéristiques modifiables sans préavis, prix TTC hors frais de transport, dans la limite des stocks disponibles. Photos non contractuelles. Les prix indiqués peuvent inclure une écotaxe sur les produits concernés. Pour plus de détails, veuillez consulter les fiches produits sur notre site.



Intel adopte le SLI

Je m'excuse auprès des trois lecteurs fans de SLI qui ont cru qu'ils pourraient lâcher leur Nforce 6 pour une carte mère qui ne détruit pas la partition Windows lorsqu'on l'overclocke. Non, il s'agit de portables : NVIDIA propose désormais le Nforce 100, une puce qui vient épauler le chipset 965GM en supportant deux cartes graphiques au format MXM. De quoi user sa batterie en un demi-3D Mark. Allez, pour m'excuser auprès des trois fans de SLI, on rappellera que le lancement de ce Nforce 100 semble aller dans le sens des rumeurs que l'on avait entendues en Chine : il est très probable que le chipset X38 d'Intel (prévu pour septembre) soit compatible avec le SLI.

Fait nos « mmm »

Vous me reprendrez bien quelques petits détails sur les futurs K10 d'AMD ? Allez, c'est bien parce que vous insistez. Comme vous le savez, il faudra désormais parler de Phenom et non plus d'Athlon. Ils seront disponibles en trois déclinaisons. Tout d'abord les modèles doubles cœurs, les Phenom X2. La bonne surprise tient aux fréquences : de 2,4 à 2,8 GHz, avec un modèle à 2,6 GHz entre les deux. C'est plutôt pas mal, d'autant qu'AMD annonce être devant le Core 2 à fréquence égale. Pour les modèles quad core, il faudra se contenter de 2,2 à 2,4 GHz ce qui est somme toute léger. Le match risque d'être assez serré face aux Penryn d'Intel qui seront lancés à la même époque. Car voilà, les Phenom X4 n'arriveront pas avant le troisième trimestre, alors que les Phenom X2 sont prévus pour le dernier. La rentrée des testeurs matos va être studieuse...

Edito

Pas de trêve estivale pour les constructeurs de matos qui ont décidé de sortir l'artillerie lourde. De bonnes grosses nouveautés bien baveuses, bien sûr, mais aussi de sanglantes baisses de prix du côté de la mémoire et des processeurs. Tout ça saupoudré d'une pointe de drivers magiques et de produits renommés. On ne va vraiment pas s'ennuyer sur les plages...

Par C_Wiz



20,8 euros par pouce



C'est ce qu'il vous faudra payer pour vous offrir le dernier écran 24 pouces d'Acer. Un prix bien serré puisque ce X241wd fait passer une nouvelle barre symbolique des prix à cette taille d'écran très convoité. Acer est clairement actif sur ce marché puisque leur AL2416 était déjà passé sous la barre des 700 euros.
Le X241wd garde les caractéristiques que l'on adore de ce genre d'écrans, à commencer par une résolution solide (1920 par 1200), un temps de réponse estimé à 5 millisecondes qui devrait permettre de jouer en toute tranquillité et un taux de contraste de 1000 pour 1. Acer ajoute même en sus du port VGA un port DVI (avec HDCP). Sinon, non, je ne vous donnerai pas le prix de l'écran. À vous de faire le calcul.

Merci pour eux

**NVIDIA va bien ! Pendant qu'AMD et ATI souffrent fortement de résultats financiers difficiles, NVIDIA aura réalisé un excellent chiffre d'affaires pour ce début d'année avec 844 millions de dollars. Le tout accompagné d'un bénéfice de 132 millions.
Toujours mieux que les 1,2 milliard de chiffres d'AMD et ses 600 millions de pertes sur la même période.
Si les choses continuent ainsi, le patron de NVIDIA arrivera peut-être à réaliser son rêve depuis toujours : celui de racheter AMD. Tant qu'il y croit...**

AMD centrino

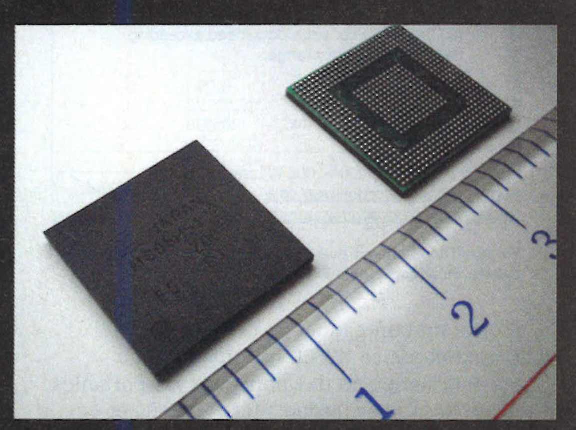
Bon, on ne sait pas si le nouveau Puma aura le succès de la marque de portables Centrino d'Intel, mais AMD a décidé de se lancer dans la course aux plates-formes. Ou presque puisqu'il s'agit en fait de remplacer les actuels Turion. Pour cela, AMD a développé une nouvelle version de son K8 en lui ajoutant une meilleure gestion de l'énergie.
La copie de Centrino n'est pas parfaite puisque le constructeur refuse d'imposer son propre chipset, l'AMD 780G. Officiellement, Puma sera ouvert à tous, c'est bien urbain pour ses partenaires mais Intel a prouvé qu'en imposant des choix aux constructeurs de portables, on évite bien des problèmes. Revenons donc sur le 780G, il intégrera un cœur graphique inspiré de l'architecture HD 2000 (ce qui ne veut pas dire grand-chose, voir plus loin) et qui gérera la technologie de décodage UVD. Ce chipset pourra désactiver sa partie graphique au profit d'une autre puce plus véloce intégrée dans le portable. Le tout sans reboot, ce qui semble une assez bonne idée. Seul souci, il faudra attendre 2008 pour voir la chose. Le Centrino peut dormir sur ses deux oreilles en attendant...



Nous vous aurions bien montré une photo du chipset 780G, mais il n'existe pas encore...

Et moi, et moi et moi

À force de ne vous parler que d'AMD et d'Intel, on pourrait croire que les deux géants sont les seules sociétés à vendre des processeurs. C'est tout sauf le cas, beaucoup de marques moins connues excellent dans des coprocesseurs ultra-spécialisés. Aujourd'hui, c'est Fujistu qui nous fait rêver en proposant un encodage en temps réel de vidéo au format H.264. En Full HD (1920 par 1200) et en utilisant le profil d'encodage H.264 le plus complexe ! Le tout à 60 images par seconde. Pour vous donner un ordre d'idée, dans les mêmes conditions, les images encodées sur un processeur quad core très haut de gamme se comptent sur les doigts d'une main. En attendant peut-être de la retrouver sur une carte d'encodage temps réel pour PC, la puce servira à la conception de caméras vidéo haute définition.



Le petit nom de la puce, MB86H51. Pour les curieux, elle intègre 64 Mo de RAM.



Pour l'instant, la HD 2900 XT se place un cran au-dessus de la 8800 GTS, mais son comportement dans certains jeux continue à nous laisser perplexes...

Deuxième round

Vous savez comment ça se passe, on commence à faire ses tests d'une nouvelle carte graphique, l'article part se faire imprimer et... on reçoit un driver magique qui change les performances ! À la hausse bien sûr, alors tentons de vous résumer tout ça. De quoi je parle ? De la Radeon HD 2900 XT. Globalement, il y a quelques tendances qui se dégagent. Lorsqu'il s'agit de gérer les textures, la carte d'ATI est légèrement handicapée : elle se retrouve au niveau de la 8800 GTS dans les tests théoriques. En pratique, on remarque que les jeux qui ont tendance à utiliser beaucoup de textures sont favorables aux cartes de NVIDIA. Surtout quand on ajoute de l'anti-aliasing où là, les performances ont tendance à baisser plus qu'elles ne le devraient. Probablement un bug au niveau de la gestion du contrôleur mémoire « ring bus » d'AMD. Si c'est bel et bien le cas, AMD aura la possibilité de le corriger au niveau de ses drivers. En attendant, il y a un profil de jeu qui réussit très bien aux 2900 puisque, avec leurs nouveaux drivers, ces cartes font mieux qu'une 8800 GTX. Il s'agit des jeux développés simultanément pour Xbox 360 tels Oblivion, Rainbow Six : Vegas et Test Drive Unlimited. Cela veut-il dire que tous les jeux multiplate-forme auront les faveurs de la carte d'ATI ? Non, car tout dépendra du temps passé par les développeurs à optimiser pour les 8800 GTX. Pour Lost Planet, NVIDIA a travaillé avec Capcom pour inverser la tendance. Quant au magnifique Colin McRae DiRT, il est beaucoup plus à l'aise sur une 8800 lui aussi alors qu'il sort en simultané sur Xbox 360... Rendez-vous le mois prochain pour le troisième round, à moins qu'un K.-O. n'arrive entretemps...

Deux ou quatre ?

C'est qu'il va vous falloir choisir. Le 22 juillet, Intel va saccager de nouveaux ses prix et l'on va retrouver deux processeurs assez différents dans un tarif alléchant. Commençons par le tarif, dans les 270 euros. Ca n'est pas donné mais pour ce prix, vous pourrez au choix vous offrir un E6850 ou un Q6600. Le premier vient remplacer le X6800, celui que j'utilise dans mes benchs pour vous narguer depuis une bonne année. Il coûtait même 1 000 euros à son lancement. Pour le Q6600, il s'agit d'un processeur quadruple cœur lancé à près de 700 euros. Deux bonnes affaires donc, et pour tout savoir sur le E6850, rendez-vous dans quelques pages où vous verrez même de la mémoire DDR3 en action !

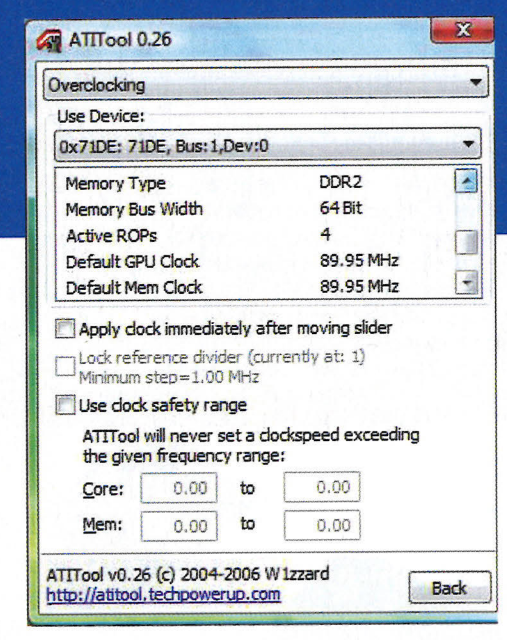


Sur cette photo, se cachent un processeur double cœur ainsi qu'un quad core. Saurez-vous les reconnaître ?



La honte !

Lorsque les petits gars d'AMD se sont payé ATI, on nous avait murmuré dans l'oreille que les tours de passe-passe marketing disparaîtraient plus vite qu'un paquet de M&M's devant ma télé. Car le fait est que l'on a distribué au fil des mois de nombreux cartons rouges au constructeur de cartes graphiques rouges pour ses renommages de produits et autres changements de spécifications à la volée. Et puis est venu le lancement des HD 2900 XT où l'on nous annonçait qu'un Mobility Radeon HD 2300 serait lancé pour les portables. Une puce d'entrée de gamme qui ne serait pas DirectX 10 comme toutes ses grandes sœurs, mais DirectX 9. Il s'agit même d'un RV515, soit un pâle X1300. Ce genre de pratique n'a qu'un but : profiter de la crédulité des clients qui ne sont pas au courant des derniers tours de passe-passe en date. Au moins, pour celui-là nous étions au jus, car voilà, AMD a lancé un Mobility X2500 de manière totalement silencieuse. Aucune information à la presse, pas plus sur leur site Web. Cette nouvelle puce s'est pourtant retrouvée dans des portables et lorsqu'on regarde les spécifications, on peut prendre peur. 128 Mo de mémoire et présence de la technologie Hyper Memory, cela ressemblait grandement à une puce pas exactement fantastique. Après vérification auprès d'un lecteur, ce X2500 est bel et bien un RV530SE, l'ancienne puce DirectX 9 également appelée le Mobility X1600 HM, le moins performant des X1600. Comble du comble, la puce est reconnue par certains drivers comme un Mobility X1700. Alors qu'AMD dit se définir comme une entreprise proche de ses clients (consumer centric), ce changement d'étiquette totalement silencieux mérite un bon paquet de cartons rouges. D'autant que ce X2500 n'a qu'un but : occuper le terrain des nouveaux PC portables Santa Rosa pour lesquels les HD 2400 et HD 2600 sont en retard. Alors certes, AMD va assez mal en ce moment, mais les mauvais résultats financiers n'excusent pas tout. Surtout quand c'est le client qui trinque.



Vu par ATItool, on voit que ce X2500 est en réalité la version castrée du X1600 avec bus 64 bits...



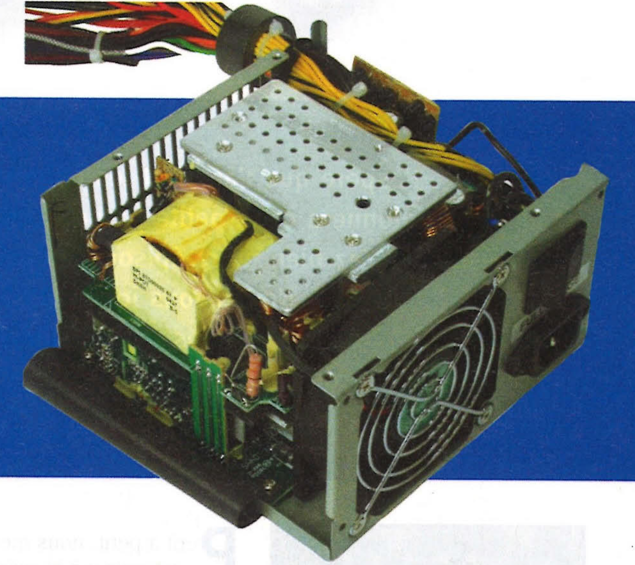
La Fortron Green, moins de 60 euros et écolo.

C'est quoi le rendement ?

LE PC AU RÉGIME

Il paraît qu'il faut travailler plus. Je vous propose une alternative : travailler mieux. Car s'il s'agit de faire des heures sup au bureau pour jouer au dernier jeu flash à la mode ou faire passer des emails « amusants » à ses collègues, on ne peut pas dire qu'il s'agisse de productivité. Et si je vous disais qu'en fait, l'alimentation de votre PC est elle aussi une grosse feignasse ?

C_Wiz



Pour tous ceux qui n'ont jamais fracassé une alimentation avec un marteau (ça soulage, je vous jure), voici à quoi ressemble l'intérieur.

La Seasonic 500 Watts, dans son modèle « classique », la S12. On trouve également le même modèle avec des câbles modulaires, la M12.

Non, non, ne vous méprenez pas, loin de moi l'idée de sous-entendre que certains d'entre vous aient un poil dans la main. C'est physique, on ne peut pas être productif 100 % de son temps lorsque l'on travaille. Que ce soit au lycée, à la fac ou au bureau, le fait est qu'il est impossible d'être opérationnel en permanence. On a des périodes de mou, et l'on n'y peut pas grand-chose. Alors autant s'en prendre à quelqu'un d'autre. Vous verrez, ça soulage assez bien.

Highway to hell

Du genre de nos alimentations de PC. Elles ne sont pas exactement du style efficace puisqu'elles vont en moyenne gâcher 30 % de l'énergie consommée à votre prise. L'explication est assez simple, monsieur EDF nous livre dans nos prises un courant alternatif de 220 volts. Le rôle de l'alimentation est tout d'abord de transformer ce courant alternatif en un courant continu (AC - > DC). Ensuite, il faut également « découper » ce courant car les périphériques à l'intérieur du PC n'utilisent pas tous les mêmes voltages. 12 volts, 5 volts, il y a du boulot ! Résultat, tous les circuits électriques utilisés pour ces tâches vont chauffer. Cette chauffe n'est pas le fait du Saint-Esprit, il s'agit d'électricité récupérée dans votre prise qui, en quelque sorte, part en fumée. Et en plus, il faut rajouter un ventilateur dans le bloc pour la rafraîchir.

Saine, équilibrée

Jusqu'ici, les constructeurs d'alimentations étaient heureux lorsque leurs blocs proposaient un rendement de 70 %. C'est-à-dire que pour 100 watts payées à EDF, seulement 70 servent à animer votre machine de jeu. Les temps ont cependant changé, l'énergie coûte cher et il semble bon de ne pas la gâcher. L'écologie, les ours polaires, tout ça. C'est un peu hypocrite lorsque l'on voit ce que consomment certaines cartes graphiques (la HD 2900 XT au hasard) mais passons : la mode est aux alimentations à haut rendement. Il y a même un joli logo, le « 80 Plus » qui indique que votre bloc ne gâchera pas plus de 20 % d'énergie. C'est toujours ça de pris.

Greenpeace vs. SLI

Bien entendu, à l'image des produits bio, une alimentation qui fait du bien à la planète se paye cher. Parfois beaucoup plus, c'est pour cela qu'on a choisi pour vous dans le Top Hard des modèles qui, s'ils ne disposent pas du fameux logo sont tout de même assez bien placés. Tout en gardant un prix correct. La Fortron Green était en son temps parmi les précurseurs en la matière, elle reste assez douée, surtout pour son prix. Pour ce qui est des grosses configs, le roi incontesté reste Seasonic, ce constructeur totalement inconnu il y a peu, s'est fait reconnaître du grand public en poussant ses petits camarades à améliorer leurs rendements. Et rien que pour ça, on les aime bien.



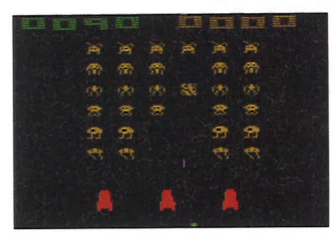
XNA: épisode 5

Boum, quand vos pixels font boum

J'espère que l'âme (et les ayants droit) de Charles Trénet me pardonnera cette petite parodie, mais cette grande chanson résume assez bien notre épisode du mois de notre grande saga du XNA. Nous avons joué avec les sprites, les manettes, il est temps de travailler un peu aux interactions! Voyons donc si, avec tout cela, c'est l'amour qui s'éveille...

C_Wiz





Pour les plus jeunes, Space Invaders, c'était ça.

Petit à petit, nous mettons au bout toutes les briques nécéssaires à la création d'un petit jeu. En apprenant tout d'abord à manipuler les sprites, sans le savoir, nous avons fait le plus gros du travail. Le mois dernier, nous avons évoqué une autre particularité: la gestion des entrées. Maintenant que nous avons correctement digéré ces choses, il est temps d'apprendre à gérer le dernier point qui nous manque, l'interaction entre les sprites.

Un stick, un bouton

Rien de tel qu'un exemple pratique pour comprendre de quoi l'on parle. Avec un peu de chance, vous avez joué à Space Invaders, magnifique jeu qui a fait les belles heures de l'Atari 2600 (et des bornes d'arcade de la jeunesse de gens trop vieux). Le concept est assez simple, vous déplacez de manière latérale (uniquement de gauche à droite) un petit vaisseau qui doit dégommer des envahisseurs de l'espace qui descendent vers notre belle planète. Ce dernier défenseur est assez contraint dans ses mouvements. Cela paraît évident dit comme cela, mais il ne peut pas sortir de l'écran! C'est le premier point que je vous demande de retenir. Si.

Pour se défendre, notre vaisseau balance des missiles. Pas plus d'un à la fois sur l'écran, ce n'est pas très important mais c'est pour vous montrer que je m'en souviens bien, de ce jeu. Donc, ces missiles se déplacent de manière verticale à partir de la position où ils ont été lancés. Ça, on sait déjà le faire. Ce que l'on ne sait pas faire, par contre, c'est détecter le moment où le missile rencontre le méchant E.T. qui remue ses pattes pour déclencher son explosion. C'est ce que l'on appelle une collision, ce qui tombe assez bien puisque c'est notre sujet.

Le début, le début!

Revenons au premier point que je vous avais demandé de retenir. La position de notre vaisseau (son sprite) est exprimée en termes de coordonnées, une valeur horizontale (x) et une valeur verticale. Lorsque l'on détecte une pression vers la gauche de la croix directionnelle (ou du champignon), on va décrémenter la valeur x, et lorsqu'il va à droite, l'incrémenter. Si l'on s'arrête ici, on va se retrouver avec des valeurs négatives quand on va « trop » à gauche et des valeurs supérieures à la taille de la fenêtre lorsqu'on va trop à droite. On pourrait résoudre le problème assez simplement en posant des conditions: vérifier avant de décrémenter que la valeur x du sprite est positive et avant d'incrémenter que x est inférieur à la largeur de l'écran (Window.ClientBounds.Width). Et comme on aime la précision, il faudrait retirer de cette valeur la largeur de notre sprite (gentilVaisseau.Width).

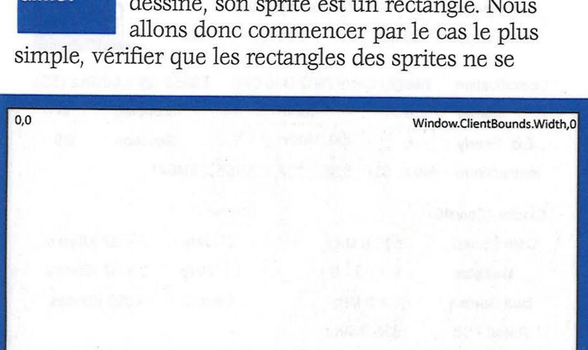
Cette approche est tout à fait valide, mais XNA nous propose de faire plus simple. Parce qu'il faut changer la gestion du paddle, mais aussi du clavier (et peut-être de la souris). Et si vous souhaitez modifier les règles par la

suite, les choses vont être complexes. Afin d'éviter les bugs, on préférera vérifier « après coup » que la valeur est correcte en utilisant les méthodes d'aide mathématique de XNA (MathHelper). Il s'agit de la fonction Clamp qui va s'assurer que la première donnée qu'on lui passe est bien comprise entre les deux paramètres qui suivent (en clair: Clamp(posGentilVaisseau.X, 0, Window.ClientBounds.Width – gentilVaisseau.Width). Sans le savoir, nous venons de résoudre notre premier problème de collision, entre un sprite et l'écran. On pourra utiliser la même méthode pour détecter quand le missile envoyé par notre gentil vaisseau sort de l'écran. Ne plus l'afficher et autoriser un nouveau tir.

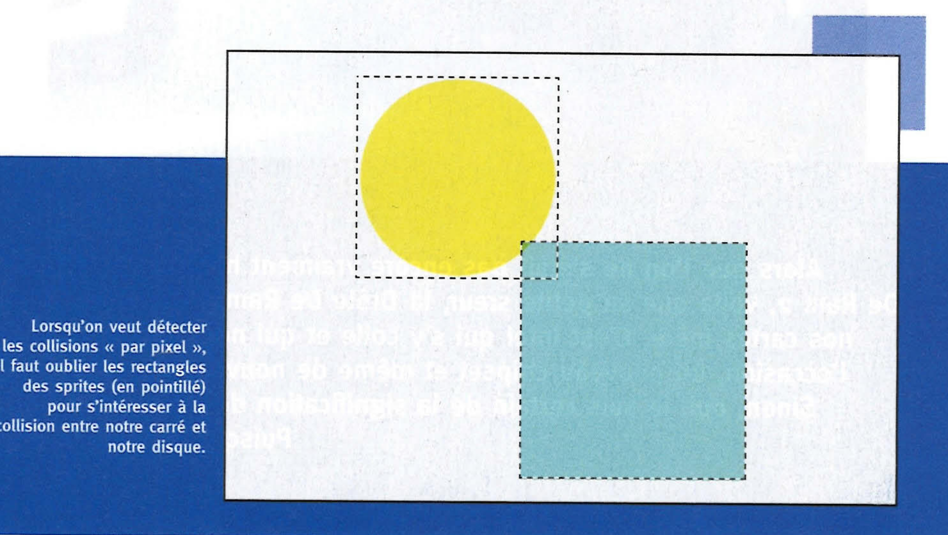
C'est le cas le plus simple, nos sprites rectangulaires se superposent bel et bien (la partie foncée). Dans ce cas, XNA fait tout pour nous.

Sprites, je vous aime!

Nous l'avions vu dans un des épisodes précédents, peu importe la forme de l'objet dessiné, son sprite est un rectangle. Nous allons donc commencer par le cas le plus simple, vérifier que les rectangles des sprites ne se superposent pas. C'est simple et rapide, et même si, dans certains cas, la méthode est un peu approximative, elle est totalement suffisante pour notre Space Invaders. On commence donc par créer un rectangle pour matérialiser la position de notre missile. Cela se fait très simplement en créant un objet... Rectangle (on passe la position du sprite et sa hauteur/largeur). Ensuite, pour chacun des extraterrestres, on va de nouveau créer son rectangle. Et c'est là que la magie de XNA intervient: les objets Rectangle disposent d'une méthode « Intersects » qui va vérifier si le premier rectangle superpose le second (missileRectangle.Intersects(cetennemiRectangle). La méthode renvoie une valeur, vraie ou fausse. On ne peut plus simple! Il ne reste plus qu'à afficher éventuellement une explosion, et supprimer le missile et l'ennemi.

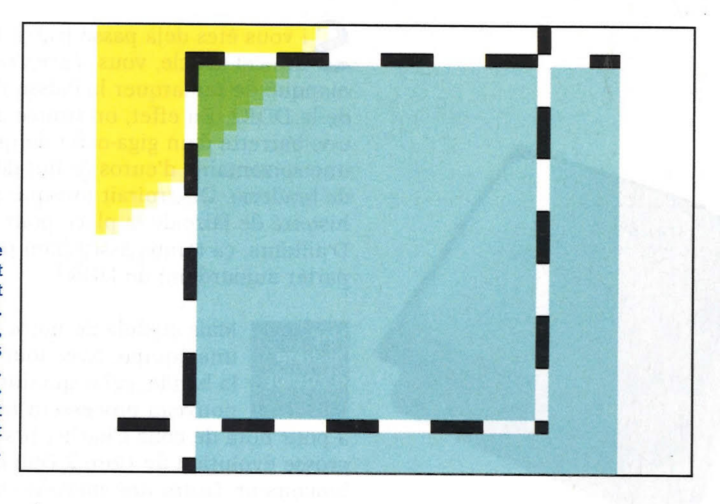


Pour chaque coin de cet « écran », nous avons indiqué les valeurs utilisées par XNA.



Lorsqu'on veut détecter les collisions « par pixel », il faut oublier les rectangles des sprites (en pointillé) pour s'intéresser à la collision entre notre carré et notre disque.

Finissons donc par le cas le plus compliqué, les intersections par pixel. Dans le cas où nos deux rectangles sont bien l'un sur l'autre, on va commencer par déterminer la partie commune (qui est, elle aussi, un rectangle). Et là, il faudra mettre un peu d'huile de coude et vérifier, pour chaque pixel de l'intersection, s'il existe un « vrai » pixel sur les deux sprites qui se superposent, c'est assez simple: on va utiliser la couche Alpha (transparence) pour vérifier si oui ou non, les deux pixels ne sont pas transparents. En fait, ce n'était pas si compliqué...



Un zoom sur l'image précédente et l'on distingue réellement ce qui se passe. Comme vous le voyez, l'intersection entre nos sprites est un rectangle. Les pixels « communs » apparaissent en vert foncé: l'intersection est donc détectée.

L'exemple du mois dernier!

Dans le numéro précédent, nous vous donnions un lien pour télécharger l'exemple du mois. Suite à une mauvaise manipulation, le fichier était introuvable. C'est corrigé et nous nous en excusons. Voici donc les deux liens du mois:

www.cwizou.net/xna.ep4.rar
www.cwizou.net/xna.ep5.rar

Intel P35

LA DDR3 EST LÀ !



Au cas où vous auriez encore un doute, c'est bel et bien de la DDR3.

Notre E6850 vu par CPU-Z.

CPU-Z

CPU | Cache | Mainboard | Memory | SPD | About

Processor

Name	Intel Core 2 Duo E6850		
Code Name	Conroe	Brand ID	
Package	Socket 775 LGA		
Technology	65 nm	Voltage	1.328 v

Specification: Intel(R) Core(TM)2 Duo CPU E6850 @ 3.00GHz (ES)

Family	6	Model	F	Stepping	B
Ext. Family	6	Ext. Model	F	Revision	G0

Instructions: MMX, SSE, SSE2, SSE3, SSSE3, EM64T

Clocks (Core#0)		Cache	
Core Speed	3005.6 MHz	L1 Data	2 x 32 KBytes
Multiplier	x 9.0 (6 - 9)	L1 Code	2 x 32 KBytes
Bus Speed	334.0 MHz	Level 2	4096 KBytes
Rated FSB	1335.8 MHz	Level 3	

Selection: Processor #1 — Cores 2 — Threads 2

Version 1.40

CPU-Z — OK

Alors que l'on ne s'était pas encore vraiment habitués à la Drôle De Ram 2, voilà que sa petite sœur, la Drôle De Ram 3 débarque dans nos cartes mère. C'est Intel qui s'y colle et qui nous propose, pour l'occasion, un nouveau chipset et même de nouveaux processeurs. Sinon, oui, je suis certain de la signification de l'acronyme DDR. Puisque je vous le dis !

C_Wiz

Si vous êtes déjà passé par le Top Hard avant de lire cet article, vous n'avez certainement pas manqué de remarquer la baisse fulgurante du prix de la DDR2. En effet, on trouve aujourd'hui une barrette d'un giga-octet de qualité pour une soixantaine d'euros ce qui dépasse le concept de braderie. On croirait presque à un déstockage, histoire de faire de la place pour la RAM suivante. D'ailleurs, ça tombe assez bien puisque l'on va vous parler aujourd'hui de DDR3.



Quand on pense que l'E6850 fait mieux que le X6800 qui coûtait 1 000 euros il y a un an de cela...

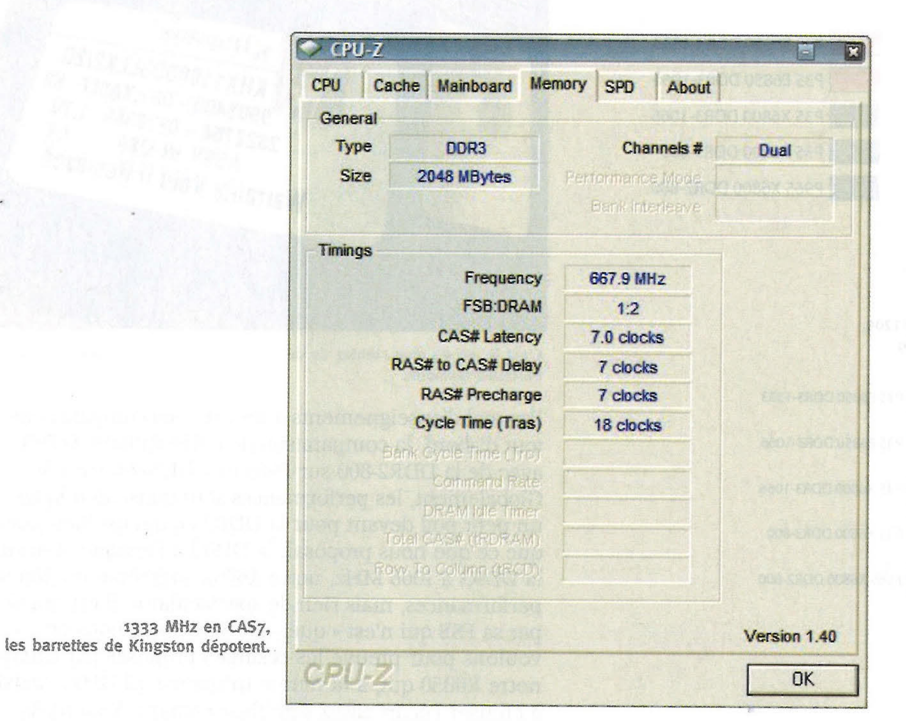
Une histoire d'équipe

Mais au-delà de notre DDR3, il y a toute une équipe. Avec tout en haut le chef de la bande, celui qui donne les ordres, un nouveau processeur baptisé E6850 et qui a pour nom de code Charlie. Il s'agit de la première grosse évolution du Core 2 Duo d'Intel depuis son lancement. Outre une nouvelle révision du silicium qui permet d'économiser une bonne grosse dizaine de watts, ce gros séducteur de Charlie est pourvu d'un énorme FSB : on passe de 1066 à 1333 MHz. Du côté des fréquences, cela nous donne un processeur à 3 GHz tout rond (333.33 MHz multiplié par 9), soit un léger avantage de 70 MHz sur celui qui nous servait jusqu'ici d'étalon : le très onéreux X6800 que je vous ressors à tous les benchmarks. Charlie lui est supérieur sur tous les plans ou presque. En plus de bien sonner à l'oreille, l'appellation extrême du X6800 se justifie par son coefficient multiplicateur qui n'est pas bloqué vers le haut. Un avantage pour les overclockers, même si dans la pratique, on cherche souvent plutôt à réduire le multiplicateur pour augmenter la fréquence de bus. Chose permise avec tous les Core 2, Charlie compris.

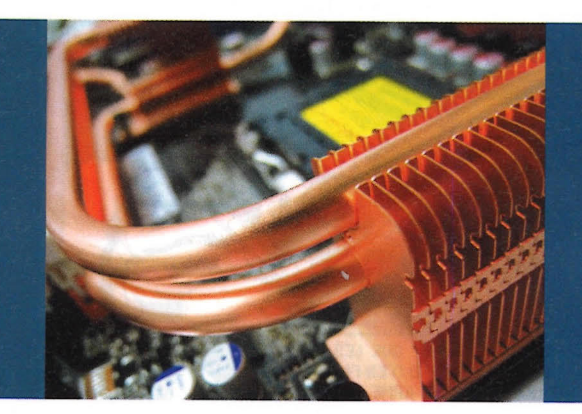
Charlie est plutôt du genre discret, alors lorsqu'il a envie de communiquer avec ses Drôles De Ram 3, il passe par un intermédiaire. Un chipset qui contient entre autres un contrôleur mémoire. Dans le milieu, on l'appelle Bosley mais vous préférez probablement l'appeler P35. Il s'agit du nouveau chipset qui remplace le « vieux » P965. Si on le regarde de loin, il n'a pas grand-chose de différent. Mais tout est dans le détail. Par exemple, il supporte officiellement les processeurs avec une fréquence de bus de 333 MHz (comme notre Charlie) et peut-être bien même ceux avec une FSB de 400 MHz. Mais comme ils ne sont pas encore annoncés, on fera comme si l'on ne savait rien.

DDR2 ou DDR3 ?

Le P35 supporte également, au choix, la mémoire de type DDR2 ou DDR3. Commençons déjà par la plus ancienne. Comme vous le savez, elle plafonne à 800 MHz dans sa version la plus rapide, la PC2-6400. Certains constructeurs commencent à proposer des barrettes certifiées pour fonctionner à 1066 MHz, mais elles n'ont pas été validées par le comité de



1333 MHz en CAS7, les barrettes de Kingston dépotent.



Grosse dose de cuivre pour refroidir le chipset P35. Même après quelques heures de benchs, le cuivre est à peine tiède au toucher.

La gamme Core 2 Duo FSB 1333 MHz

	Fréquence	Cache	TXT*	Prix
E6850	3 GHz	4 Mo	Oui	270 euros
E6750	2,66 GHz	4 Mo	Oui	190 euros
E6550	2,33 GHz	4 Mo	Oui	170 euros
E6540	2,33 GHz	4 Mo	Non	170 euros

Seul mauvais point de la P5K3, ses connecteurs Serial ATA sont bloqués par les cartes graphiques les plus longues. Seuls quatre sont accessibles avec une 8800 GTX ou une HD 2900 XT...

standardisation des mémoires (le JEDEC). En clair, leur usage sur des chipsets actuels se fait par le biais d'overclocking. Globalement, le P35 ne diffère pas beaucoup du P965 sur sa gestion de la DDR2, si ce n'est sur un point : celui des diviseurs mémoire. Comme vous le savez probablement, sur les chipsets d'Intel, la fréquence de la mémoire est calculée par rapport à la FSB du processeur à laquelle on applique un « ratio ». Que se passe-t-il, donc, lorsque l'on place notre Charlie sur une (bonne) carte mère P965 ? Déjà, la première bonne nouvelle, c'est que cela démarre. Pour peu que le BIOS soit mis à jour pour supporter le nouveau microcode de ces puces. C'est sympathique. Deuxième constat dans le BIOS, forcer une FSB 333 n'est pas un problème, c'est par contre plus complexe pour la RAM puisqu'il faudra choisir entre de la DDR2 à 650 ou à 833 MHz. Avec un peu de chance, vos barrettes de PC2-6400 supporteront ce petit overclocking.
Évidemment, pour vous, ces 33 MHz de plus ne seront pas un problème. Vous êtes plutôt de bonne composition et trouvez que c'est un moyen sympathique d'affirmer votre singularité. C'est tout à votre honneur, mais les grands constructeurs tels Dell ou HP ne sont pas aussi indulgents que vous sur ce sujet. Ils veulent de l'exactitude, et c'est exactement ce que le P35 leur apporte : avec un processeur dont la fréquence de bus est de 1333 MHz, il sait utiliser de la DDR2 à 800 MHz. Chouette.

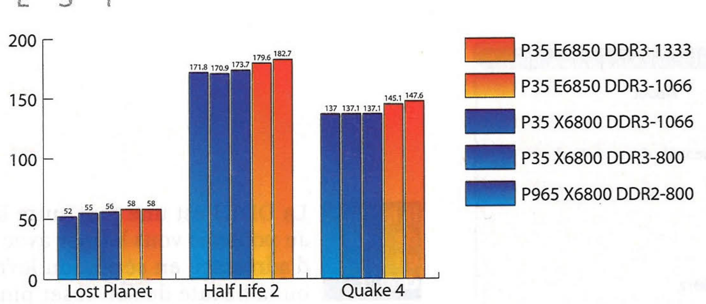
Il fait de plus en plus chaud

La DDR3 est une tout autre bête. Je pourrais vous barber avec son mode d'adressage en série, son leveling ou la beauté de son reset pin, mais franchement je pense que vous vous en moquez. L'intérêt de la DDR3 tient dans ce qu'elle apporte. À l'image de la DDR2, il s'agit de permettre d'augmenter encore et toujours la bande passante mémoire quitte à sacrifier un peu sur les latences. La DDR3 part de là où la DDR2 s'est officiellement arrêtée, à savoir 800 MHz. On parlera donc de PC3-6400 pour ce premier modèle qui, visiblement, ne va pas être commercialisé en masse. C'est plutôt la DDR3-1066 qui devrait faire le gros de l'offre et peut-être même quelques barrettes certifiées pour fonctionner à 1333 MHz.
Fatalement, pour arriver à atteindre ces nouvelles fréquences, la DDR3 utilise quelques tours de passe-passe. Je passe une fois de plus sur les fréquences internes des puces (en gros, elles sont divisées par deux par rapport à la DDR2) pour aller à l'essentiel : les timings souffrent ! Je vous parle de latence, c'est-à-dire le temps nécessaire pour accéder à une donnée sur la barrette. La DDR2 nous avait habitués à la CAS5 avec, depuis quelques mois, une grosse offensive sur la CAS4 et même la CAS3 pour certaines barrettes assez onéreuses. La DDR3 part de plus loin puisque l'on trouvera de la CAS... 9. Oui, 9, vous avez bien lu. C'est cependant le scénario le plus catastrophique puisque dans la pratique, on devrait surtout trouver sur le marché de la CAS7 à 1066 MHz ce qui n'est pas « si » mal.
Bien sûr, tout dépend du processeur que l'on met en face, et là Intel dispose d'un assez net avantage avec son Core 2 Duo. Il intègre des prefetchers quasi diaboliques. Pour ceux qui auraient oublié, le rôle du prefetcher est de deviner quelles sont les données qui seront nécessaires afin de les ramener dans le cache du processeur. En gros, on masque la latence.

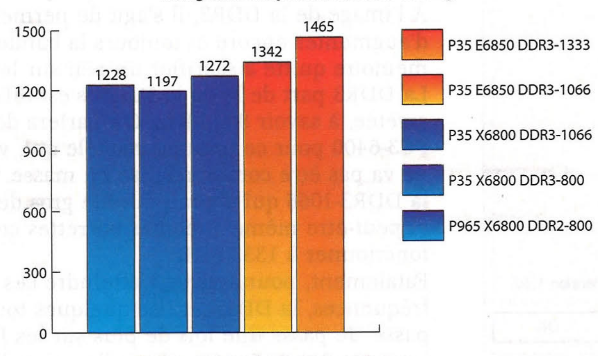
Un peu de pratique

Pour effectuer nos tests, Asus nous a fourni sa P5K3 Deluxe, carte mère haut de gamme pouvant accueillir de la DDR3. Notez que l'on trouvera aussi des cartes « combo » équipées de slots mémoire DDR2 et DDR3 (non utilisables en simultané) par exemple chez MSI ou Gigabyte. Pour la mémoire, Kingston nous a gratifiés de barrettes spectaculaires puisqu'elles ont pu atteindre sans souci les 1333 MHz en CAS7.





Images par seconde dans les jeux en 1920 par 1200, filtrage anisotrope 16x, sans anti-aliasing

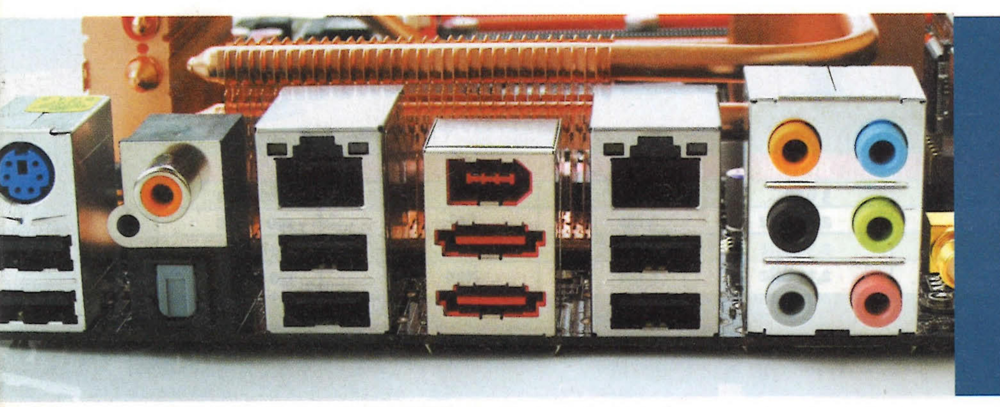


Indice de performances Winrar



C'est le jeu du mois, tentez de deviner les timings supportés par ces barrettes mémoire.

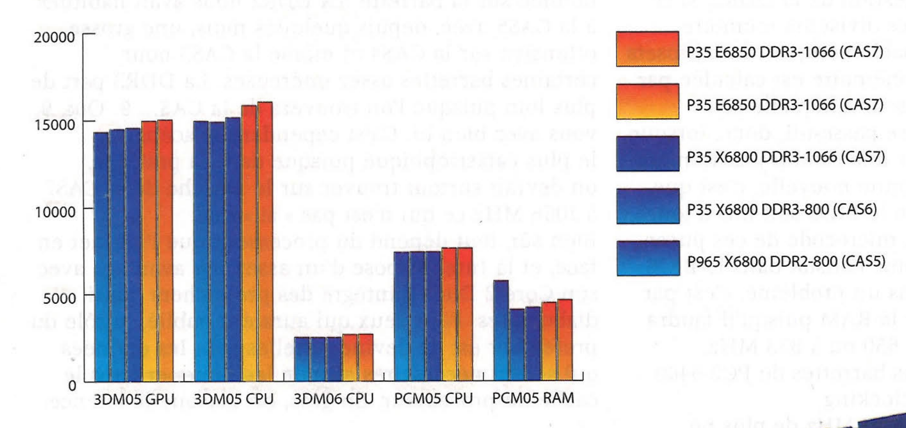
Pas mal d'enseignements à tirer de nos comparaisons, tout d'abord, la comparaison de notre vaillant X6800 avec de la DDR2-800 sur P965 et DDR3-800 sur P35. Globalement, les performances sont quasi identiques, un petit poil devant pour la DDR3 ce qui est bien mieux que ce que nous proposait la DDR2 à l'époque. Avec de la DDR3 à 1066 MHz, notre X6800 augmente un peu ses performances, mais rien de spectaculaire. Il est limité par sa FSB qui n'est « que » de 1066 MHz, nous en voulons pour preuve les résultats proposés par Charlie, notre E6850 qui, à la même fréquence (3 GHz), arrive à creuser l'écart assez significativement. Y compris



Beaucoup de bonnes choses du côté des ports, à commencer par deux connecteurs Serial ATA externes.

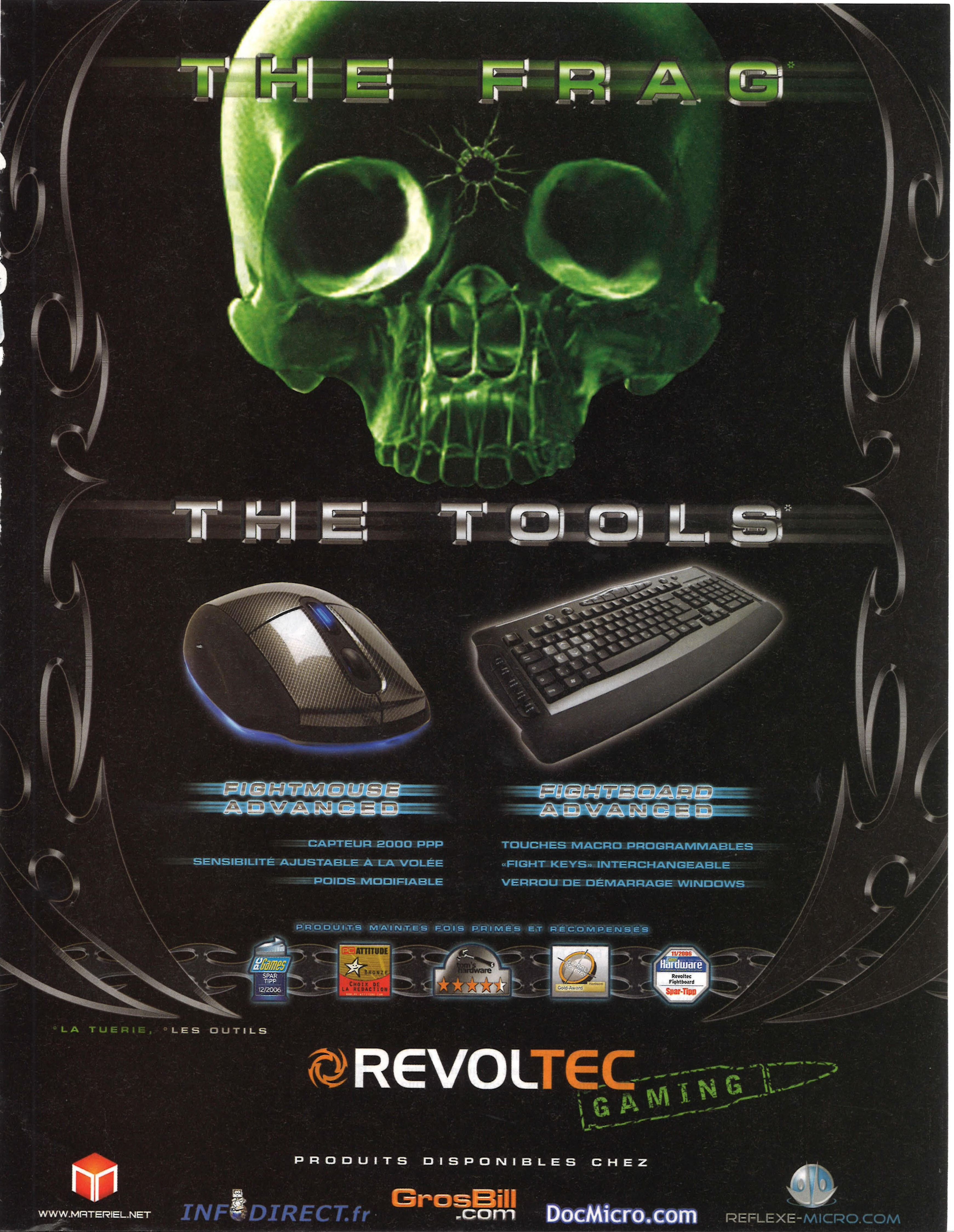


dans les jeux en 1920 par 1200, ce qui est plutôt une assez bonne nouvelle. Si l'on pousse la DDR3 à 1333 MHz, c'est carrément le grand amour entre Charlie et la mémoire et l'on a des gains franchement sympathiques. Globalement, l'arrivée du P35 est une bonne chose pour plusieurs raisons. Tout d'abord, parce que ces cartes seront compatibles avec les Penryn, les processeurs d'Intel prévus pour le mois de septembre et gravés en 45 nanomètres. Du coup, les cartes mère DDR2 en P35 sont assez intéressantes si vous souhaitez garder une marge d'évolution. L'autre très bonne chose concerne le prix de Charlie. Le modèle E6850 sera disponible le 22 juillet pour moins de 300 euros, un tarif scandaleusement bas qui devrait séduire tous ceux qui n'ont pas encore mis à jour leur machine pour un Core 2 Duo. Finissons donc par la grosse mauvaise nouvelle, la DDR3. Sa disponibilité sera tendue jusqu'au mois d'août selon nos sources et donc, les premières barrettes seront hors de prix. 400 euros pour 2 Go, malgré tout le bien que l'on en pense, c'est franchement trop cher. La démonstration technologique est cependant très sympathique, il ne reste plus à attendre que les prix baissent...



Scores synthétiques 3D Mark 2005, 2006 et PC Mark 2005

Charlie et ses Drôles De Ram, qui, contrairement à la légende, ne sont pas trois mais bel et bien deux.



THE FRAG*
THE TOOLS*
FIGHTMOUSE ADVANCED
CAPTEUR 2000 PPP
SENSIBILITÉ AJUSTABLE À LA VOLÉE
POIDS MODIFIABLE
FIGHTBOARD ADVANCED
TOUCHES MACRO PROGRAMMABLES
«FIGHT KEYS» INTERCHANGEABLE
VERROU DE DÉMARRAGE WINDOWS
PRODUITS MAINTES FOIS PRIMÉS ET RÉCOMPENSÉS
*LA TUERIE, *LES OUTILS
REVOLTEC GAMING
PRODUITS DISPONIBLES CHEZ
WWW.MATERIEL.NET
INFODIRECT.fr
GrosBill.com
DocMicro.com
REFLEXE-MICRO.COM



Intel Santa Rosa & Asus G1S

Jouer sur un portable ?

Pendant des années, les portables n'ont pas exactement eu une superbe réputation auprès des joueurs. Peut-être parce qu'ils ne permettaient de jouer décemment qu'au démineur et au solitaire. Et encore, à condition de maîtriser parfaitement son trackpad et d'être capable de finir son solitaire en moins de 30 minutes, avant que la batterie ne se décharge. Quoi ? Les choses ont changé ? O.K., allons vérifier ça...

C_Wiz




Les nouveaux Centrino « Santa Rosa » utilisent ce logo, avec le mot Centrino en rose.

Vous saviez qu'il se vend plus de PC portables en Europe que de PC de bureau ? Oui, je sais, ça surprend, et c'est pourtant la réalité. Ces dernières années, les ventes de PC portables ont littéralement explosé. Un succès que l'on doit en grande partie à un homme qui porte un béret. Il s'agit de Mooly Eden, un monsieur bien sympathique que nous avions interviewé dans le numéro 193. L'occasion est donc parfaite pour vous raconter quelques petites choses que nous n'avions pas pu publier, faute de place. Historiquement, pour faire un processeur pour portable, on prenait la puce actuelle de bureau dont on baissait la fréquence jusqu'à ce qu'elle tienne dans l'enveloppe thermique d'une plate-forme mobile. En clair, qu'elle ne chauffe pas au point de vous brûler les cuisses. Pour ne pas dire... autre chose. Ce genre de pratique nous a donné des processeurs qui ne se montraient pas très véloces face aux machines de bureau, comme par exemple les Pentium III mobiles qui étaient de belles limaces.

Vade retro, Pentium 4

Avec le passage au Pentium 4, le problème était plus complexe : ce processeur se vendait uniquement sur sa fréquence. Les zélotes du marketing d'Intel se servaient du mythe du mégahertz pour vendre la supériorité de leur architecture face aux Athlon. Du coup, difficile de trop en abaisser la fréquence au risque de détruire les performances. Pire, certains constructeurs pas vraiment malins plaçaient des Pentium 4 « normaux » dans leur portable. Résultat, on a vu des modèles où le processeur consommait plus de 70 watts. Et quelques cuisses d'utilisateurs fortement chauffées... L'homme au béret s'est donc battu à l'intérieur d'Intel pour tenter d'imposer une autre solution, avec une proposition simple « donnez-moi le même budget de transistors, je vous ferai une puce beaucoup plus adaptée à une utilisation mobile ».
À l'époque, il passait un peu pour un lunatique, mais il a tout de même pu travailler de manière expérimentale sur son projet. Il est reparti de l'architecture du Pentium 3 pour la remettre au goût du jour et lui apporter quelques fonctionnalités dédiées à l'économie d'énergie. Avec son équipe, Mooly est arrivé à un résultat intéressant : un processeur qui ne chauffait pas et qui était capable de venir donner du fil à retordre au Pentium 4. Seul souci, alors que les Pentium 4 atteignaient les 3 GHz à l'époque, sa puce fonctionnait à des fréquences comprises entre 1,3 et 1,7 GHz.

Et là, c'est le drame

Parce que voilà, admettre qu'il est possible de faire un processeur performant avec une fréquence inférieure à celle du Pentium 4 était à double tranchant. Cela voulait dire implicitement qu'AMD avait raison et que ses Athlon XP étaient bel et bien compétitifs. Il aura fallu la volonté d'un autre homme, sans béret,

Les puces graphiques intégrées Intel

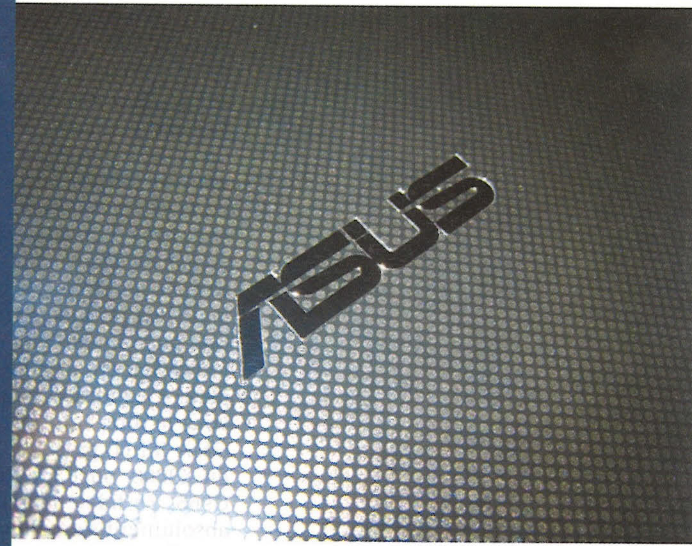
	GMA 950		GMA X3100
Fréquence	400 MHz		500 MHz
Shader Model	2.0		3.0
Pipelines	4		8
Mémoire vidéo adressable	224 Mo		384 Mo
DirectX	9.0		9.0c*
Support Aero Glass	Non		Oui

Comparaison des GeForce 8600 GT

	8600 GT (desktop)	8600M GT (portable)
Fréquence	540 MHz	475 MHz
Fréquence mémoire	700	700
Unités de shaders	32	32
Mémoire	256 Mo	256 Mo
Interface mémoire	128 bits	128 bits

Core 2 Duo « Santa Rosa » en socket P (478)

Processeur	Fréquence	FSB	Cache	TDP
L7300	1.4 GHz	800 MHz	4 Mo	17 W
L7500	1.6 GHz	800 MHz	4 Mo	17 W
T7100	1.80 GHz	800 MHz	2 Mo	35 W
T7300	2 GHz	800 MHz	4 Mo	35 W
T7500	2.2 GHz	800 MHz	4 Mo	35 W
T7700	2.4 GHz	800 MHz	4 Mo	35 W



La coque, imitation carbone, est assez jolie.



Sur le côté droit de la machine, port modem, réseau gigabit, sortie s-vidéo, divers ports son et une prise mini-USB.

MAIS LA FOLIE DE LA GUERRE ENTRAÎNE RÉGULIÈREMENT DES ACTIONS.

ATTENTION !!

MON DIEU !! DES HAMSTERS NINJAS !

pour oser vendre les Pentium M,. il s'appelle Paul Otellini, et allez savoir pourquoi, cette décision (entre autres) lui aura valu de se retrouver aujourd'hui patron d'Intel.
C'est là qu'est intervenue l'autre grande idée d'Intel pour tenter de sortir les portables du marasme : lancer une marque autour de leurs processeurs et de leurs chipsets. Elle s'appelle Centrino, et à l'époque le reste de l'industrie n'était pas forcément joyeux. Car en plus du chipset et du processeur, Intel imposait l'utilisation de son contrôleur WiFi, ce qui a agacé plus d'un de ses concurrents qui criaient à la vente forcée. On pourrait polémiquer des heures, le fait est que Centrino a forcé les constructeurs de portables à intégrer une puce WiFi dans leur machine, chose qui était trop souvent optionnelle jusque-là.

Santa Rosa dans tout ça ? J'y viens, Santa Rosa est la quatrième version de Centrino. On y retrouve des processeurs Core 2 Duo (les Merom) avec une fréquence de bus de 800 MHz. Des puces doubles cœurs adaptées à un usage mobile puisqu'elles intègrent tout un tas de technologies sympathiques, comme la possibilité d'éteindre une grosse partie de la puce lorsqu'elle n'est pas utilisée. Avec Santa Rosa, Intel va plus loin en étant même capable d'éteindre l'alimentation du chipset, ce qui est plutôt une bonne idée. Pour ce qui est des performances, Intel a eu une autre bonne idée, l'IDA (Intel Dynamic Acceleration). L'idée est assez simple, lorsque vous utilisez des applications monothreadées, le Merom éteint l'un de ses deux cœurs... et overclocke le second ! Rien de dramatique, on parle d'un gain de 200 MHz mais cela peut être clairement appréciable... surtout dans les jeux.
Au-delà du processeur, on retrouve également dans Santa Rosa deux technologies qui vont bien. La première est l'ajout d'un contrôleur 802.11n. C'est la nouvelle norme de WiFi, presque ratifiée, qui permet de multiplier de manière théorique par cinq les débits, et par deux la portée. Toujours bon à prendre, même si les routeurs 802.11n ne sont pas encore légion. L'autre technologie s'appelle Turbo Memory : il s'agit d'ajouter 1 Go de mémoire flash à l'intérieur de la machine qui va agir comme un cache entre le disque dur et la mémoire afin d'améliorer les temps de chargement. De Windows tout d'abord, dans les jeux ensuite, les données fréquemment atteintes restent en mémoire ce qui permet non seulement d'accélérer (un petit peu) les tâches et surtout d'économiser (beaucoup) la batterie en faisant tourner moins souvent le disque dur.

Et la puce graphique dans tout ça ? Très bonne question, merci de me l'avoir posée. L'une des grosses faiblesses de la plate-forme Centrino était jusque-là la puce graphique intégrée. Dans la majorité des machines, on retrouvait le chipset vidéo d'Intel, le GMA 950. Une très vieille puce qui n'était compatible qu'avec le Shader Model 2.0. C'est même

encore plus sournois que cela puisque sa gestion des Vertex Shader se faisait sur le processeur central. En clair, à part faire tourner quelques petits jeux issus de la rubriqué « indé » de Yavin, le GMA950 ne faisait pas tourner grand-chose. Et surtout pas les bons gros jeux auxquels, en bon lecteur de Joystick, vous êtes accro.
Avec Santa Rosa, les choses s'améliorent un tout petit peu puisque l'on a droit au GMA X3100, une puce intégrée compatible Shader Model 3.0 et virtuellement capable de lancer à peu près tous les jeux. À condition que le driver suive, et là, autant vous le dire, Intel pèche. On connaît assez bien le GMA X3100 puisqu'il s'agit d'une version « mobile » du X3000, puce graphique intégrée aux cartes mères G965. En fidèle lecteur, vous savez qu'il faut absolument s'en éloigner tant, à part les Sims 2, elle ne fait pas tourner grand-chose de manière stellaire. Argh ! Sommes-nous donc condamnés à attendre, une fois de plus ?


Les ports USB sont à l'arrière de la machine. Et ils sont bien accompagnés avec un port HDMI, VGA et une interface Serial ATA externe pour les disques durs.

Mais non, mais non

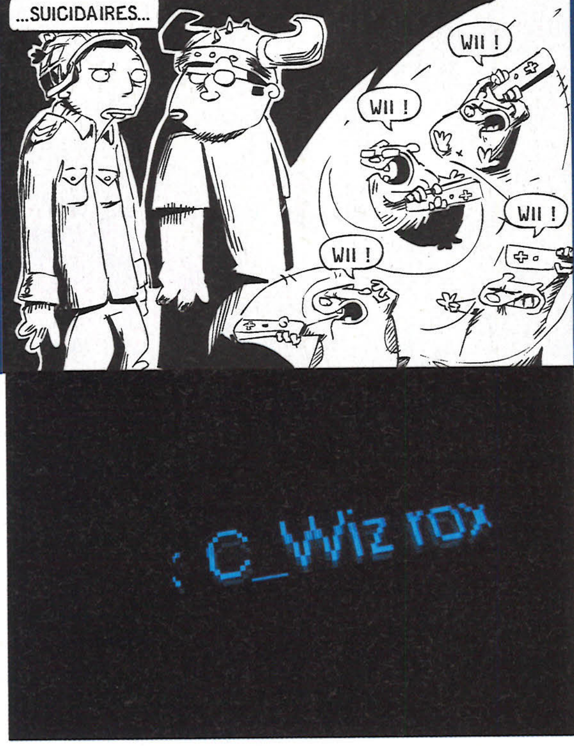
La bonne nouvelle, c'est que les constructeurs peuvent choisir une version du chipset d'Intel qui ne comprend pas le X3100. Et intégrer une vraie puce graphique. Avant de vous exciter, essayez de visualiser une bonne carte graphique comme une GeForce 8800. Physiquement, elle ne rentrerait même pas dans un portable, même en forçant à coup de marteau. Sans compter que ces cartes « de bureau » feraient partir en fumée la batterie de votre portable en quatre minutes chrono (estimation très large, ce serait probablement beaucoup moins).
Les constructeurs de cartes graphiques que sont ATI et NVIDIA proposent donc des versions adaptées de leurs puces à un usage mobile. Des fréquences plus faibles, mais pour le reste elles ont tout d'une grande avec leur propre mémoire intégrée.

Asus G1S

Histoire de voir s'il était possible de jouer avec un portable, nous avons rendu visite aux petits gars d'Asus (en fait, leur représentant breton est venu jusqu'au Havre pour nous apporter le portable, quelle classe) qui nous ont fourni leur portable G1S. Il s'agit d'une plate-forme Santa Rosa qui mêle un processeur T7500 (2,2 GHz) et... un GeForce 8600 GT Mobile. Le tout saupoudré par un disque dur de 200 Go, 2 Go de RAM DDR2 667 MHz, un lecteur de cartes mémoire et même un lecteur HD-DVD. Ce dernier ne sera peut-être pas sur la version finale du portable, Asus nous a indiqué qu'ils envisageaient de le remplacer, soit par un graveur de DVD, soit par... un lecteur Blu-Ray. Ce qui ne serait pas une mauvaise chose.
L'écran des portables a toujours été le point faible pour les machines de jeux, alors pour ce G1S, ils ont sorti l'artillerie lourde : un écran 15,4 pouces « wide » avec une résolution de 1680 par 1050. À première vue, on pourrait se dire que c'est presque un peu trop pour la 8600 GT, nous y reviendrons. La dalle est recouverte d'un revêtement brillant qui vous permettra de vous recoiffer pendant les écrans de chargement, mesdemoiselles nos lectrices apprécieront. Pour le reste, l'écran est ultra-réactif, pas de trace de ghosting ou d'autres effets indésirables : les FPS rapides tels FEAR ou Quake 4 sont parfaitement jouables.

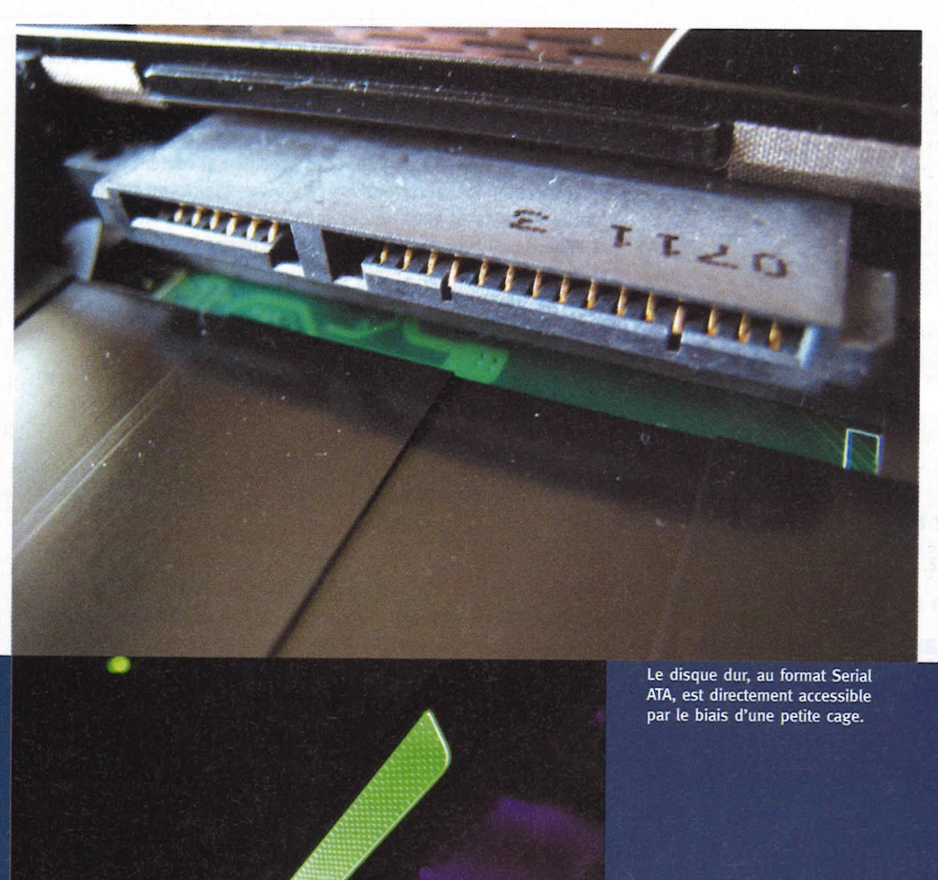
Et le 8600M dans tout ça ?

Il y en a deux, un lent et un rapide. Le 8600M GS est plus proche d'une GeForce 8500 GT de bureau, ce qui n'est pas forcément très « joueur ». Heureusement, Asus a eu le bon goût d'utiliser le 8600M GT qui



Au-dessus des touches de fonction, on trouve un petit écran OLED programmable, sur lequel on peut écrire les messages de son choix...

ressemble assez fortement à la version desktop. D'ailleurs, si vous cherchez un petit peu dans ces pages, vous trouverez un tableau qui compare les caractéristiques de la puce de bureau à sa version portable. Si l'on met de côté la fréquence, un peu plus basse, le reste est quasi identique ce qui est plutôt prometteur pour la suite.
Pour information, le G1S est fourni avec Windows Vista en version Ultimate, nous avons donc entrepris de faire tourner notre éventail de jeux « habituels » pour voir s'il était véritablement possible de jouer sur cette machine. Mais avant d'aller plus loin, un petit 3D Mark 2005 en 1680 par 1050 s'imposait. Le G1S a obtenu dans cette résolution un score de 5237, ce qui n'est pas mal du tout pour une machine



portable. Les tests de jeux ont été assez révélateurs et plutôt que vous asséner de benchmarks inutiles, autant aller directement au vif du sujet : jouer avec tous les détails graphiques au maximum n'est pas envisageable pour les jeux les plus récents. Des classiques comme Colin McRae 05 s'en tirent pourtant très bien. Au-delà, il faudra baisser les options graphiques, mais la bonne nouvelle est qu'en l'état, tous les titres étaient jouables dans leur résolution de base, FEAR, Quake 4, Rainbow Six et Oblivion compris. Même le gourmand Colin McRae DiRT est jouable, ce qui nous a rendus particulièrement joyeux. Alors, certes, on n'activera pas l'anti-aliasing ou le filtrage anisotrope mais qu'importe.

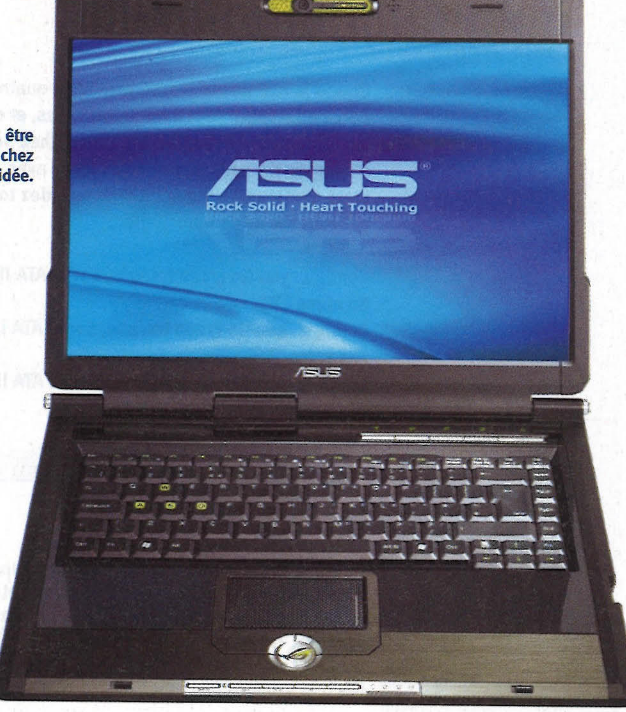
On peut jouer avec un portable Il faut le dire haut et fort, il est possible, même lorsqu'on aime les jeux récents, de jouer avec un portable. À condition de bien choisir, car autant le dire haut et fort, tous les portables ne ressemblent pas au G1S qui a été clairement taillé de bout en bout pour les gamers.

Le disque dur, au format Serial ATA, est directement accessible par le biais d'une petite cage.

De chaque côté de l'écran, des lumières vertes qui clignotent. Ne vous en faites pas, elles sont désactivables...

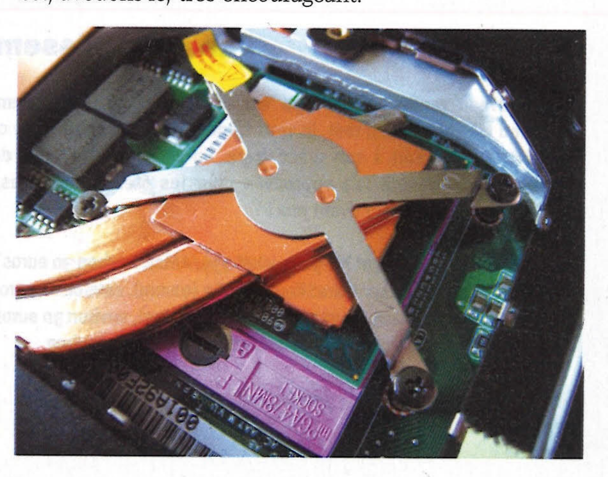


Deux gigas de RAM en DDR 667, de quoi voir venir l'avenir sereinement.



Le modèle final devrait être fourni avec une souris de chez Logitech. Une bien bonne idée.

De son écran à sa carte graphique, en passant par le choix d'un processeur « rapide » et de 2 Go de RAM, Asus a fait le grand schlem pour créer un modèle capable de répondre aux besoins des joueurs. Une alternative pour ceux qui souhaitent déplacer souvent leur machine, en gardant à l'esprit qu'il ne faudra pas trop s'éloigner d'une prise secteur : comptez une heure et demie de batterie en « jeu », plus proche de 2 h 30 en lecture DVD ou utilisation plus traditionnelle sous Windows. Pas encore de quoi jouer à Quake 4 pendant une dizaine d'heures dans l'avion, mais ce premier pas est, avouons-le, très encourageant.



Non seulement vous pourrez changer le processeur si vous le souhaitez, mais vous pourrez en prime y placer un « Penryn » gravé en 45 nanomètres. Mais n'allez pas le répéter...

top HARD

22 juillet. Retenez bien cette date puisque c'est celle à laquelle vous pourrez acquérir un Core 2 Duo E6850 pour moins de 300 euros. Oui, encore plus puissant que le X6800 avec lequel je vous nargue depuis une bonne année. Comme quoi, les bonnes choses finissent toujours par arriver...

C_WIZ

Le moniteur

Un petit bémol sur notre écran chouchou, le 226BW de Samsung pour lequel on retrouve quatre déclinaisons différentes de dalles. De quatre constructeurs différents (Samsung, Au Optronics, CMO et CPT), un véritable délire. Dans la pratique, les quatre modèles restent très proches les uns des autres, et il faut être tatillon pour trouver les différences notables (surtout au niveau des couleurs, pour le reste les spécifications « joueurs » sont proches). Reste qu'on n'est pas content, alors on vous le dit.

Config 1 : 19 pouces LCD Samsung 931BW (16/10), environ 240 euros TTC ou 19 pouces LCD Viewsonic VA1912W-2 (16/10), environ 200 euros TTC.
Config 2 : 20 pouces LCD BenQ FP202w (8ms, 16/10), environ 299 euros TTC ou 20 pouces LCD Viewsonic 2025 WM (8ms, 16/10), environ 350 euros TTC.
Config 3 : 22 pouces LCD Viewsonic 2235W (5ms 16/10), environ 400 euros TTC, ou 22 pouces LCD Samsung 226BW (5ms, 16/10), environ 380 euros TTC.

Le refroidissement

Un nouveau modèle d'Ultra-90 est disponible, l'Ultra Extreme. On l'attend très bientôt en test, je vous tiendrai donc au courant de ce qu'il apporte par rapport à son grand frère. En attendant, le reste des ces modèles sont tout à fait approuvés pour les étés caniculaires. Vous lâcherez probablement avant eux !

Processeur : Thermalright XP-90 (socket 939/AM2), environ 30 eurosTTC + Ventilateur Noiseblocker UltraSilentFan-SE2 (92mm), environ 10 euros TTC.
Processeur Intel : Thermalright Ultra-90 (socket 775), environ 30 euros TTC + Ventilateur Noiseblocker UltraSilentFan-SE2 (92mm), environ 10 euros TTC.
Carte graphique : Zalman VF900-Cu (tous modèles ATI/NVIDIA), environ 35 euros TTC.

Le routeur WiFi

J'en reviens aux cahiers de vacances, il est temps que l'on se venge des éditeurs qui se sont fait de l'argent en vendant par camions ces choses infâmes, jouant sur la culpabilité des parents qui veulent transformer leurs têtes blondes en chirurgiens cardio-vasculaires ou en Bill Gates. Alors si vous aussi vous voulez monter une action en justice pour préjudice moral contre ces basses gens, écrivez à la rédaction qui fera suivre.

- Netgear WNR854T (routeur Cable/ADSL, Gigabit, WiFi 802.11n) : environ 140 euros TTC.
- Linksys WAG354G (modem routeur ADSL2+, WiFi 802.11g) : environ 70 euros ou Netgear DG834N (modem routeur ADSL2+, 10/100, WiFi 802.11n) : environ 160 euros TTC.

Le processeur

Les prix ci-dessous reflètent la grille tarifaire entamée en mai. La bonne surprise, vous l'avez lue tout en haut à gauche de cette page. Sachez que pour le même prix, les fans de SupCom pourront se payer un Q6600. Vous hésitez entre les deux ? Eh bien, voilà une occupation pour votre début de mois de juillet, aller retrouver tous les articles consacrés aux Core 2 Duo et Quad dans Joystick sur les quinze derniers mois. Considérez ça comme vos devoirs de vacances.

Config 1 : AMD Athlon X2 3800+ (2,0 GHz/Socket AM2), 100 euros TTC environ ou Intel Core 2 Duo E4300 (1.80 GHz/Socket 775), 110 euros environ.
Config 2 : AMD Athlon X2 4600+ (2,4 GHz/Socket AM2) 1400 euros TTC environ, ou Intel Core 2 Duo E6420 (2.13 GHz/Socket 775), 190 euros TTC environ.
Config 3 : AMD Athlon X2 5000+ (2,6 GHz/Socket AM2) 230 euros TTC environ, ou Intel Core 2 Duo E6600 (2.4 GHz/Socket 775), 230 euros TTC environ.

Le disque dur

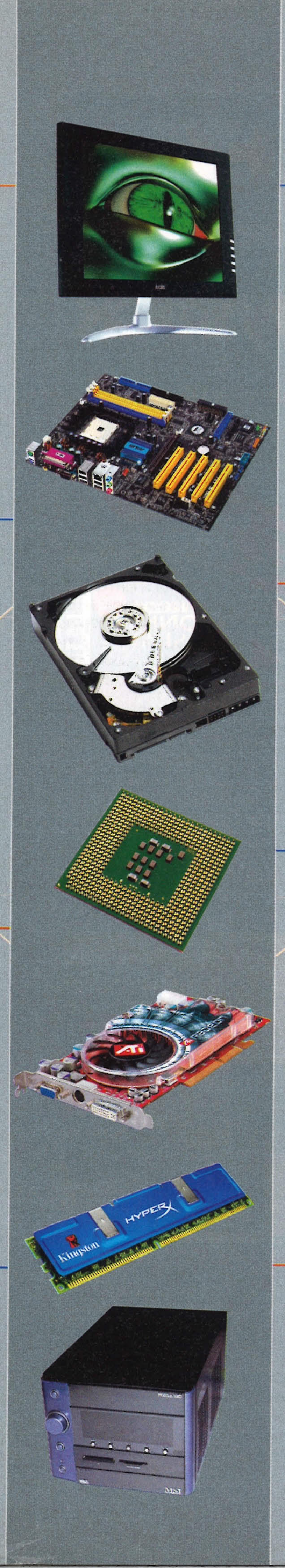
Quand je n'ai pas le moral, je m'offre quatre disques durs de 500 Go. Parce qu'ils sont tout à fait abordables, et qu'ils sont en prime tout à fait silencieux (quand on les prend chez Seagate). Évitez par contre d'essayer de vous essuyer les yeux avec, c'est un brin dangereux. C'est d'ailleurs la leçon du mois : gardez toujours vos factures ! Elles peuvent servir de mouchoirs...

Config 1 : 300 Go (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 16 Mo), environ 80 euros TTC.
Config 2 : 400 Go (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 16 Mo), environ 100 euros TTC.
Config 3 : 500 Go (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 8 Mo), environ 120 euros TTC.

L'alimentation

Le PC, c'est un peu comme un chien. Une bonne alimentation est essentielle pour qu'il ait le poil soyeux et l'œil pétillant. Sur un PC, ça se traduit par des plantages en moins et une stabilité à toute épreuve. On garde nos modèles favoris, la petite Fortron pour les petites configs sympathiques, et le très beau bloc de Seasonic pour les très grosses machines.

Config 1 : Fortron ATX FSP400-60GLN (400 W), environ 60 euros TTC
Config 2 et 3 : Seasonic S12-500HT (500 W), environ 110 euros TTC.



La carte mère

Non mais sérieusement, je suis le seul à avoir été traumatisé par ces affreux cahiers de vacances ? Comment ça, ce n'est pas le sujet ? Bon, O.K., alors reportez-vous aux pages dédiées au P35 dans ce même numéro de Joystick pour avoir les références des nouvelles cartes mère qui vont bien pour les gens très riches. Pour les autres, regardez au -dessus. Ou en dessous.

Config 1 : MSI K9N Neo-F (nForce 550/Socket AM2), environ 80 euros TTC ou Gigabyte GA-965P-DQ6 (Intel P965/Socket 775), environ 200 euros.
Config 2 : ASUS M2N-SLI (nForce 570/Socket AM2), environ 160 euros TTC ou Asus P5B Deluxe (Intel P965/Socket 775), environ 200 euros.
Config 3 : ASUS P5W DH Deluxe (Intel P975/Socket 775), environ 210 euros, ou ASUS M2N-SLI (nForce 570/Socket AM2), environ 160 euros TTC.



La RAM

J'économise une ligne ce mois-ci en supprimant la configuration à 1 Go de RAM. De toute façon, elle ne servait plus à rien : vu le prix actuel de la DDR2, autant s'offrir de suite les deux. Le prix indiqué est celui de la mémoire Value des gros constructeurs qui vont bien tel Kingston. Bon, vous m'excusez, je retourne lécher mes barrettes de DDR3. Gniark.

Configs 1,2 et 3 : 2 Go de DDR2-SDRAM PC6400 (2 x 1 Go, 800 MHz), environ 120 euros TTC.



La carte vidéo

Pas de changement dans notre top de cartes vidéo, sous la barre des 200 euros, on vous conseille fortement la X1950 Pro. Au-dessus, les deux modèles de 8800 ont notre préférence, la 320 étant un assez bon compromis si vous n'avez pas un écran trop grand. On rappellera que l'achat d'une 8800 doit se faire en connaissance de cause : les pilotes NVIDIA sont en ce moment loin d'être parfaits, surtout si vous osez Windows Vista.



Config 1 : ATI Radeon X1650 XT 256 Mo (PCI Express), environ 140 euros TTC, NVIDIA GeForce 7600 GT 256 Mo (PCI Express), environ 140 euros TTC.
Config 2 : ATI Radeon X1950 Pro 256 Mo (PCI Express), environ 180 euros TTC, NVIDIA GeForce 8800 GTS (PCI Express) 320 Mo, environ 300 euros TTC.
Config 3 : ATI Radeon HD 2900 512 Mo (PCI Express), environ 400 euros TTC, NVIDIA GeForce 8800 GTX 512 Mo (PCI Express), environ 580 euros TTC.

Le lecteur/graveur de DVD

Allez, séquence ménage puisque je supprime le lecteur de DVD simple. Je change même le modèle de graveur de DVD pour vous proposer les nouveaux Nec en... Serial ATA ! Magie, cela ne faisait que, hmm, trois ans qu'on les attendait ? Allez, trêve de blabla, ces modèles sont fortement sympathiques et vous feront patienter en attendant les graveurs de Blu-Ray. Le HD-DVD est mort, c'est la prédiction du mois.

Configs 1,2 et 3 : Graveur de DVD+/-RW IDE 16X double couche Nec ND-3550, environ 40 euros TTC.

ET POKE ET PEEK

C'est un peu plus calme que le mois précédent, mais la densité reste encore impressionnante, notamment grâce à l'E3… Un numéro qui donne envie de se saigner pour s'acheter une carte 3D !

Numéro double, daté de juillet/août : dans les temps anciens les mensuels n'avaient que onze numéros par an, alors qu'aujourd'hui on est à treize. Au passage, ce numéro augmente de trois francs : le premier qui me dit que l'inflation ça n'existe pas, je lui fais bouffer un Pentium MMX bien rance ! La couverture de ce numéro 84 a quelque chose qui cloche, mais je n'arrive pas à mettre le doigt dessus. Ce n'est pas le visuel de couv', qui met en avant la démo de Curse of Monkey Island (un vrai cadeau à l'époque du modem 28.8 !) mais… qu'est-ce donc que cette insertion « PC et Mac » marquée en dessous de notre beau logo ? Racolage ou erreur, on ne saura jamais, en tout cas c'est pas les deux jeux Mac testés qui peuvent justifier cela. Y a même un appel aux lecteurs pour savoir si la section Apple doit survivre, ou pas… Croquer dans la pomme était vraiment inutile en ce bel été 1997, ça a un peu changé depuis.

OÙ SONT PASSÉES LES GAZELLES ?

En news, plein de petits trucs devenus has been aujourd'hui hormis la naissance d'un nouveau studio monté par Peter Molyneux. Dix ans plus tard, ça fait plaisir de voir que Lionhead existe encore et a su rester fidèle à ses principes fondateurs : buzz, originalité, équipe réduite et gros retards. Passons au gros morceau de ce numéro, le dossier spécial E3, qui se tenait auparavant à Atlanta, avant de migrer à L.A. C'est là où l'on s'aperçoit que les appareils photo numériques ont changé notre vie de « zournalistes » : il n'y a aucune image du Salon… Elle sont où les booth babes ? C'est que c'est un canard sérieux Joystick, ça ne cause que de jeux, notamment de Tomb Raider 2, de Dark Earth… Blizzard présente encore une fois son StarCraft, quasiment dans sa version définitive. Grand moment de comique avec des images de Half-Life premier du nom, qui heureusement a changé de look entretemps. Parce que, même en 1997, les têtes en forme de parpaing, ça fait un peu désordre !



Une pomme se cache sur cette image, sauras-tu la retrouver ?



KIKOOLOL NOOB

Dans les tests, pas grand-chose, fallait s'en douter avec le tsunami du mois précédent. Juste un très bon X-Com 3, un Magic The Gathering qui se fait profaner, le polémique Carmaggedon et une curiosité made in EA, Fifa Soccer Manager. Plus deux jeux Mac perdus dans la foule, pas très sexy en plus… Côté Réseau, lancement annoncé d'Ultima Online, l'un des premiers MMO RPG à connaître un réel succès, malgré les interrogations que ce genre relativement nouveau suscite : pour qui, combien ça va coûter, les serveurs vont-ils tenir le choc ? Du suspense, de l'émotion un peu comme celle qui nous étreignait lorsque l'on lançait Kali, le truc à la mode du moment qui permettait de jouer en multi avec tous les jeux via une interface unifiée. À noter l'apparition des premiers casse-pieds de type « Kevin » dans les parties de Diablo, dans un récit : que celui qui ne s'est jamais fait PK et dépouiller sur Battlenet lève le doigt, que je lui file sa médaille de mytho. Une double page console présente les trois gros hits de la bombe du moment, la PlayStation… Le mag s'achève sur une belle brochette de previews dont l'excellentissime F22 du regretté studio DID (parti depuis se faire les jantes en or sur console, les traîtres) et l'annonce de Fallout. Un beau numéro, représentatif de l'âge d'or où créativité, folie et budgets illimités faisaient partie du quotidien de notre business préféré.

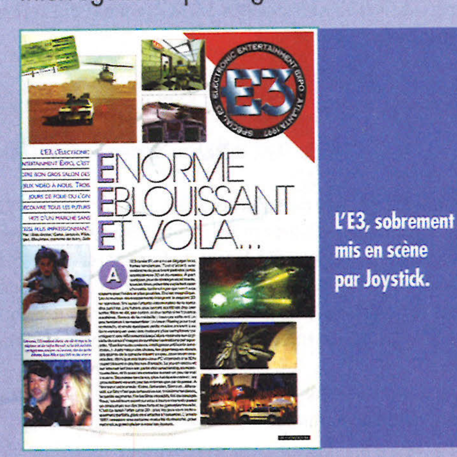
Styx



Il aura fait couler beaucoup trop d'encre, ce jeu devenu par la suite la bête noire des censeurs.



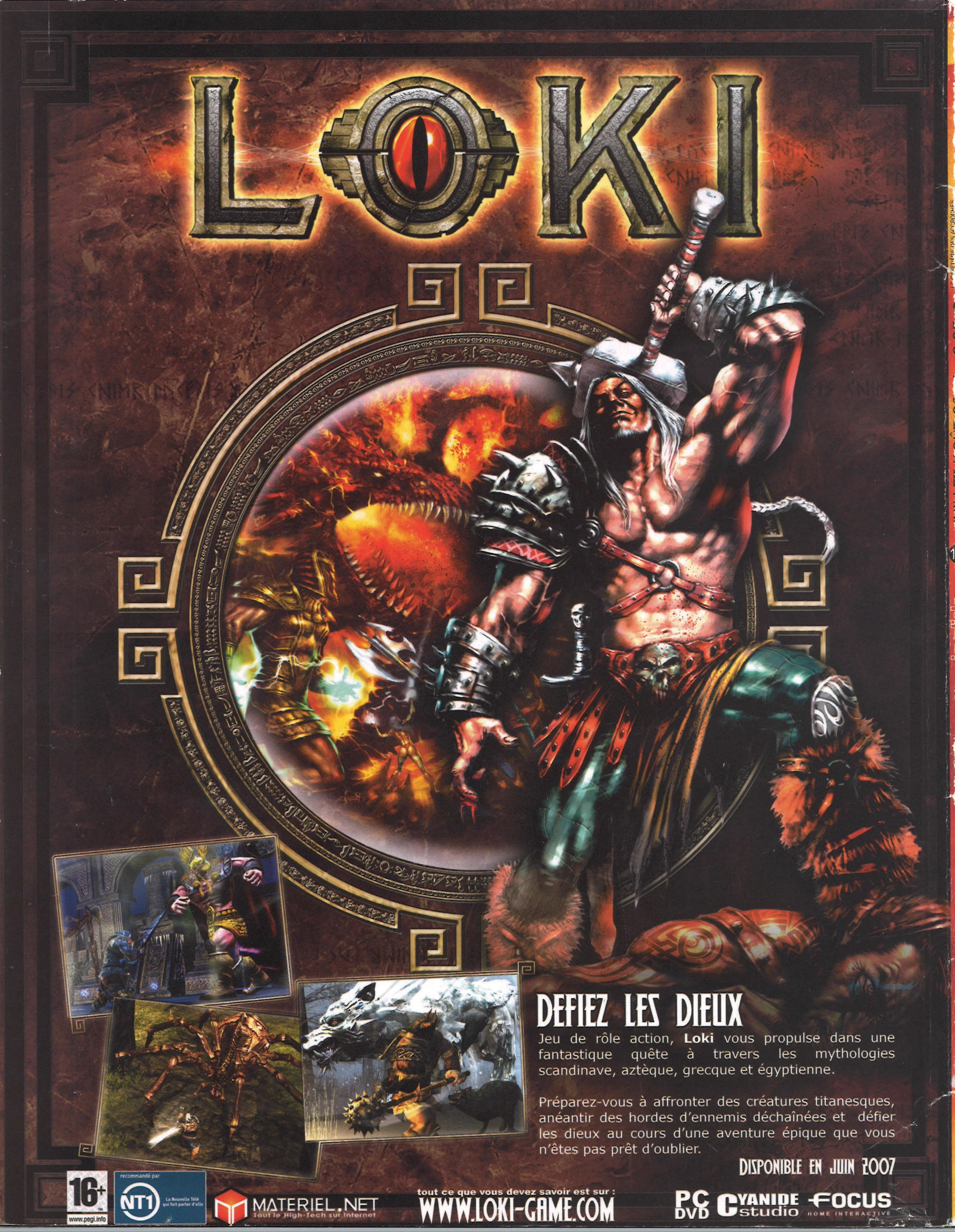
Les images de la version quasi finale de StarCraft… Séquence émotion.



L'E3, sobrement mis en scène par Joystick.



BRUITAGES
TÉLÉCHARGER: Référence au 81122 ou 0899 706 222
+ BRUITAGES: BANIMAUX BHORREUR BBEBES... au 81122
+400 BRUITAGES: BRUITAGES au 81122
Alarme de recul NEW 219748
Bébé Hip Hop NEW 219749
Bébé qui pleure 219750
Bébé qui rigole 219751
Bébé rock NEW 219752
Bébé se marre 219753
Bébé trance NEW 219754
Bruit du moustique 219755
Bruits érotiques 219756
Cigales 219757
Fou rire de bébé 219758
Klaxon de kéké NEW 219759
Les chiens du voisin NEW 219760
Mitrailleuse lourde 219761
Moteur de moto 219762
Moustique F1 219763
Pets 219764
Rires de bébé 219765
Sirène de police 219766
Star Wars-Blabla extraterrestre 219767
Star Wars-Combat au sabre laser 219768
Ultrasons extraterrestres 219769
Un bon pigeon NEW 219770
Vieux téléphone 219771
"Allo! Ici la gendarmerie!" 219772
"C'est l'heure de se lever!"+réveil 219773
"Décroche, allez, décroche!" 219774
"Décroche, vite, allez! Ah, trop tard..." 219775
"Dicroche mon fils, c'i ta mère" 219776
"Je réponds pas aux cons..." 219777
"Mais décroche!!" (Hystérique) 219778
"Toi, ouais toi là... Décroche!" 219779
"Vous avez un message!" (femme) 219780
"Wesh ma couille! Bien ou bien?" 219781
219782 Teddy l'ours tueur!
219784 Mr Bean: Galère aux WC!
219785 Mr Bean: La compil' des grimaces!
219786 MTV Jackass: Jusqu'ici tout va bien...
219782 Teddy l'ours tueur!
220050 Wheeling de folie!
VIDÉOS
TÉLÉCHARGER: Référence au 81111 ou 0899 706 222
+ VIDÉOS: VANIMAUX VBEAN VDELIRE VEXTREME VMANGAS VMOTO VPIMP VSTARWARS VTUNING... au 81111 (VMOTO au 81111)
+800 VIDÉOS: VIDEOS au 81111
219783 Star Wars: Le réveil de Dark Vador
219787 Âge de glace 2: Extrait 2
219788 Tuning et jolies filles!
219789 Acrobaties de fou!
219790 Cascadeur moto hallucinant!
219791 MTV Jackass: Des plongeons hallucinants!
SONNERIES
TÉLÉCHARGER: Référence au 81122 ou 0899 706 222
RECHERCHE LIBRE: Titre au 81122 (le parrain au 81122)
+ SONNERIES: SAMOUR SCINE SDANCE SDISCO SHYMNE SLATINO SMETAL SPOP SRAI SRAP SROCK STECHNO STV SVARIETE SWORLD SZOUK... au 81122 (SRAP au 81122)
+7000 SONNERIES: SON au 81122
RAP, RNB
113 fout la merde 219794
4 my people 219795
50:50 219796
A armes égales NEW 219797
A fleur de toi 219798
Assassin de la police 219799
Balance-toi 219800
Beautiful liar 219801
Boulbi 219802
Come to me 219803
Confessions nocturnes 219804
Don't matter 219805
Façon Sex 219806
Femme de couleur 219807
Fergalicious 219808
Fous ta cagoule 219809
Give it to me 219810
Halla Halla 219811
I wanna love you 219812
J'suis blanc 219813
Je me bats 219814
La boulette (génération nan nan) 219815
La mère des enfants perdus 219816
La vie qui va avec 219817
Last Night 219818
Ma soeur 219819
Marly Gomont 219820
Mauvaise foi nocturne 219821
Moi j'ai pas 219822
Par amour 219823
Pitbull 219824
Pose ton gun 2 219825
Reste en Chien 219826
Smack that 219827
Still D.R.E. 219828
T'es parti NEW 219829
Ta meuf (La caille) 219830
That's that 219831
Umbrella NEW 219832
Victoire 219833
What goes around... comes around 219834
POP, ROCK
(You drive me) Crazy 219835
A Time to love 219836
Abacab 219837
All good things 219838
America 219839
Crazy 219840
Durch den monsun 219841
Girlfriend 219842
Grace Kelly 219843
Hotel California 219844
Lollipop NEW 219845
Monsoon 219846
Paint it black 219847
Relax 219848
Say it right 219849
Schrei 219850
Starlight 219851
The great divide 219852
The sweet escape 219853
MÉTAL, HARD ROCK
Back in black 219855
Call me when you're sober 219855
MÉTAL, HARD ROCK (suite)
Fear of the dark 219856
Hard rock alléluia (Finlande Eurovision) 219857
Hell bells 219858
Highway to hell 219859
Lonely day 219860
Thunderstruck 219861
VARIÉTÉS
100% vip 219862
3ème sexe NEW 219863
A corps perdu 219864
Aimer à perdre la raison 219865
Allumer le feu 219866
Antisocial 219867
Aux arbres citoyens 219868
Caravane 219869
Carmina burana 219870
Désenchantée 219871
Désolé pour hier soir 219872
Double je 219873
Ecris l'histoire 219874
Face à la mer 219875
Fashion victim 219876
Hymne à l'amour 219877
J'ai demandé à la lune 219878
Je suis en vie 219879
Je viens du Sud 219880
L'aigle noir 219881
L'aventurier 219882
La femme chocolat 219883
La loi du silence 219884
Le Roi Soleil-Ça marche 219885
Le Roi Soleil-Mon essentiel 219886
Les lacs du Connemara 219887
Louxor, j'adore 219888
Mistral gagnant 219889
Mon ange 219890
Mon coeur, mon amour 219891
On s'attache 219892
Vivo per lei 219893
DANCE, ELECTRO
Born to be alive (remix) 219894
Calabria 2007 219895
Destination Calabria 219896
Dolly song (Leva's polka) 219897
Everytime we touch 219898
Fais la poule 219899
Hotel room 219900
J'aime trop ton boule (Fatal tor tonic) NEW 219901
Le flic de Beverly Hills-Axel F 219902
Le Titou 219903
Living on video 219904
Miracle 219905
Philosophy 219906
Rejection 219907
Relax, take it easy 219908
Rock this party 219909
Sound of freedom NEW 219910
Unidos para la musica 219911
ZOUK, REGGAE
Elles demandent 219912
No woman no cry 219913
Princess NEW 219914
ITALIE, LATINO
La Camisa Negra 219915
ITALIE, LATINO (suite)
Obsession 219916
Porque te vas 219917
Qué hiciste 219918
Sara perche ti amo 219919
Ti amo 219920
RAI, ORIENTAL
Abdel Kader 219921
El Salam Alaikoum 219922
Josephine 219923
Mon pays 219924
Ya rayah 219925
CINÉ, TV
1492, Christophe Colomb 219926
1984-Sexcrime 219927
21 Jump Street 219928
24h-Bips d'introduction 219929
24h-Générique 219930
24h-Musique de Jack Bauer 219931
24h-Sonnerie CTU 219932
5 minutes 10-You can leave your hat on 219933
Agence tous risques 219934
TOP!
TOP au 81122: top permanent!
Relax, take it easy 219935
A corps perdu 219936
On s'attache 219937
Halla Halla 219938
Calabria 2007 219939
Balance-toi 219940
Ecris l'histoire 219941
Princess 219942
Last Night 219943
Double je 219944
A fleur de toi 219945
T'es parti 219946
Sound of freedom 219947
NCIS 219948
Prison Break VF 219949
Pirates des Caraïbes 3 219950
Grey's anatomy 219951
Amélie Poulain 219952
Amicalement vôtre 219953
Baila Morena 219954
Benny Hill 219955
Ghost-Unchained melody 219956
Bones 219957
Camping-La marche des tongs 219958
Charmed 219959
Desperate Housewives 219960
Dirty Dancing-Time of my life 219961
Dragon Ball GT 219962
Dragon Ball Z 219963
Dragon Ball Z-Chala head chala 219964
Dragon Ball Z-We got power 219965
Friends-Thème 219966
Full metal alchemist 219967
Ghost-Unchained melody 219968
Grey's anatomy 219969
GTO-Great Teacher Onizuka 219970
Il était une fois dans l'ouest 219971
James Bond-Casino Royale 219972
James Bond-Thème 219973
Jeux interdits 219974
L'exorciste-Tubular Bells 219975
La 7ème compagnie 219976
La Boum 219977
La cité de la peur-La carioca 219978
CINÉ, TV (suite)
La panthère rose 219979
La soupe aux choux 219980
La soupe aux choux (La Dernière remix) 219981
Le bon, la brute et le truand 219982
Le clan des siciliens 219983
Le dernier des Mohicans 219984
Le destin de lisa 219985
Le Parrain 219986
Le Roi Lion-Hakuna Matata 219987
Le seigneur des anneaux-Thème 219988
Les aventures de Rabbi Jacob 219989
Les bronzés font du ski 219990
Les bronzés font du ski-Quand te reverrai-je 219991
Les Experts 219992
Les Experts, Miami 219993
Les frères Scott 219994
Les mystérieuses cités d'or 219995
Les Simpsons 219996
Les têtes brûlées 219997
Les tontons flingueurs 219998
Mac Gyver 219999
Magnum 220000
Midnight Express 220001
Mission Impossible 1-Thème film 220002
Mission Impossible-Thème série TV 220003
Mon nom est personne 220004
Naruto 220005
Naruto-Go 220006
NCIS 220007
Pirates des Caraïbes 3 220008
Plus belle la vie 220009
Prison Break VF 220010
Prison Break VO 220011
Pulp Fiction-Misirlou 220012
Requiem for a dream 220013
Resident evil-Le film 220014
Rocky Balboa 220015
Rocky III-Eye of the tiger 220016
Scarface-La résurrection 220017
Sex and the City 220018
Smallville-Save Me 220019
Stargate SG-1 220020
Taxi 4-Quoiqu'il arrive 220021
The unit 220022
Tokyo drift 220023
Top Gun-Take my breath away 220024
U-turn (Lili) 220025
Veronica Mars 220026
PUBS TV
Celebrem-Amicalement vôtre NEW 220027
Citroën C4 2006-Walking away 220028
Dim 220029
Gan Assurances Santé 220030
Nutella-Glorious 220031
Royal Canin-Le Professionnel 220032
Toutouyoutou 220033
BRUITAGES, FÊTES
Bali Balo 220034
J'ai la... qui colle 220035
La digue du... 220036
Les filles de camaret 220037
Pin Pom (Pompier) 220038
Signal aéroport 220039
Sirène de police américaine 220040
Sonnerie vieux téléphone 220041
HYMNES, RÉGIONS
Hymne Basque 220042
Hymne Breton 220043
Hymne Corse 220044
Hymne France-La Marseillaise 220045
Hymne Italie 220046
Hymne Portugal 220047
L'internationale 220048
Mineur(e)s, demandez l'autorisation à vos parents avant de télécharger! Pixtel
INFORMATIONS CONSOMMATEUR
205 921 PANZER TACTICS
219 667 LEGO STAR WARS II
219 668 DRIVER
209 167 LOST PLANET
219 670 Le Grand 8 Infernal 3D
219 671 3D WORMS
219 674 STOLEN IN 60 SECONDS
209 136 SONIC JUMP
219 673 LA CHASSE AUX CANARDS
219 669 MASSACRE À LA TRONÇONNEUSE
206 234 GHOST RECON
209 164 SPACE HULK WARHAMMER 40,000
205 931 BROTHERS IN ARMS EARNED IN BLOOD 3D
205 907 ASPHALT 3 3D STREET RULES
219 672 TONY HAWK'S PROJECT 8
219 676 RESIDENT EVIL confidential report FILE 2
205 939 EXPERT DE LA SÉDUCTION
219 677 Shrek le Troisième
JEUX MOBILE
TÉLÉCHARGER: Référence au 81111 ou 0899 706 222
RECHERCHE LIBRE: Titre au 81111 (worms au 81111)
+ JEUX: J3D JACTION JARCADE JBRIQUE JCARTES JCEREBRAL JCOURSES JFLIPPER JGUERRE JHORREUR JMOTO JPLATEFORME JPOKER JREFLEXION JSIM JSOCIETE JSPORT JSTRATEGIE JTV... au 81111 (J3D au 81111)
+900 JEUX MOBILE: JEUX au 81111
219 678 Test QI
205 889 Real Football 2007 3D
209 126 3DBillard3
219 679 Jewel Quest 2
209 406 FC Manager 2007
219 681 STAR WARS
219 682 Rock'n'Block
209 127 Bubble Gun
209 149 Block Breaker DX
219 683 Uno: Chute libre
205 935 MIAMI NIGHTS
205 901
219 692 HITMAN
205 924 MILLIONS
205 932
219 685 Dogz 3D
219 686 OFFICE WARS
219 687 PIRATES
219 688 POKER POP
209 411 EMPIRES
206 287 À PRENDRE OU À LAISSER
219 689
205 915 WORLD SERIES POKER TEXAS HOLD EM
209 096 Pimp My Ride
209 130
209 134 CALL OF DUTY 3
209 244 Saints Row
219 690
209 249 QI DE GÉNIE
205 922
205 928 MONOPOLY
209 123 DESPERATE HOUSEWIVES
205 919 Catz
persomobiles
81122 0899 706 222
www.Persomobiles.fr Gallery: PERSO au 31313
COMMENT TÉLÉCHARGER?
SMS› Envoyez par sms la référence au 81122
Exemple: 219946 au 81122 pour la sonnerie T'es Parti.
TÉL› Appelez le 0899 706 222 et laissez vous guider
219 725 ALAIN
219 726 MATHIEU JE T'AIME FORT FORT FORT FORT
219 729 SEBASTIEN
219 728 Ingrid Hello Ingrid
219 727 SYLVAIN PAS TOUCHE! CE PORTABLE EST À SYLVAIN
PRÉNOMS
TÉLÉCHARGER: Référence+Prénom au 81122 (219725ALAIN au 81122)
+ PERSOS: PARABE PAMOUR PDELIRE... au 81122
+500 LOGOS PRÉNOMS: PERSOS au 81122
219 730 Bruno L'abus de câlins avec Bruno est bon pour la santé
219 731 Farida
219 732 Gwenaelle
219 733 Cindy Je t'aime Cindy
219 734 Nico + Aurélie
219 735 Mon Ange
219 736 KEVIN
219 737 Sandra Je t'aime Sandra
219 738 Antoine Je rêve de toi... Antoine
219 739 Julien I ♥ JULIEN
219 740 Julie J'ai Julie dans la peau
219 741 Kader
219 742 Farid
219 743 SAMANTHA Je t'aime SAMANTHA
219 744 Olivia
219 745 CHRISTINE MON COEUR APPARTIENT À CHRISTINE
219 746 Samuel.Emilie Samuel Emilie pour la vie
219 747 MATHIAS
219 693
219 694
219 695
219 696 JE VEUX DES BISOUS...
219 697
219 698 Je t'aime
219 699
219 700
219 701 Tu me manques mon amour
219 702 MOBILE PRIVÉ
219 703
219 704 Il se font des câlins
219 705 PROUT !!! Il pète, c'est trop mignon!
219 706 Je suis gentille, meuh!
LOGOS & ANIMÉS
TÉLÉCHARGER: Référence au 81122 ou 0899 706 222
+ LOGOS: LAMOUR LANIMAUX LARABE LBEBES LBLING LDELIRE LDRAPEAUX LHORREUR LKITTY LNANAS LNEONS LTUNING... au 81122 (LBEBES au 81122)
+6000 LOGOS: LOGOS au 81122
219 707
219 708
219 709 Hello Kitty Elle marche dans votre mobile!
219 710 Je rêve de toi...
219 711 Je t'aime Je t'aime Je t'aime Je t'aime se déplace entre les coeurs
219 712 Je craque pour toi!
219 713 "Mon coeur bat pour toi"
219 714
219 715
219 716
219 717
219 718 Je t'aime mon amour
219 719 JE T'AIME FORT FORT FORT FORT
219 720 Le temps est long sans toi!
219 721
219 722 Le Hummer explose l'écran!
219 723
219 724


LOKI
DEFIEZ LES DIEUX
Jeu de rôle action, Loki vous propulse dans une fantastique quête à travers les mythologies scandinave, aztèque, grecque et égyptienne.
Préparez-vous à affronter des créatures titanesques, anéantir des hordes d'ennemis déchaînées et défier les dieux au cours d'une aventure épique que vous n'êtes pas prêt d'oublier.
DISPONIBLE EN JUIN 2007
16+
www.pegi.info
recommandé par
NT1
La Nouvelle Télé qui fait parler d'elle
MATERIEL.NET
Tout le High-Tech sur Internet
tout ce que vous devez savoir est sur :
WWW.LOKI-GAME.COM
PC DVD
CYANIDE studio
FOCUS
HOME INTERACTIVE

Abonnez-vous à joystick

1 AN OU **1 AN + JEU**

DÉSORMAIS RECEVEZ 13 N^os PAR AN !

Encore plus d'actu, de soluces, de nouveautés pour les joueurs passionnés de jeux sur PC.



POUR 3,50€ *seulement*



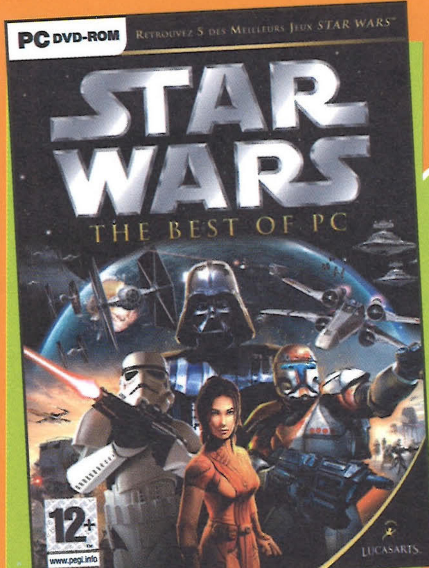
par numéro au lieu de 6,50 €*



Abonnez-vous par internet et découvrez toutes nos offres d'abonnement sur notre site

+ STAR WARS™ THE BEST OF PC

Retrouvez 5 des meilleurs jeux Star Wars™ :
Star Wars™ Empire at War™, Star Wars™ Knights of the Old Republic, Star Wars™ Battlefront, Star Wars™ : Jedi academy™, Star Wars™ Republic Commando et une version d'essai de *Star Wars Galaxies™*



POUR VOUS 67€ *seulement*

Joystick (13 n°/1 an).............................. 84,50 €*
+ Le jeu STAR WARS™ THE BEST OF PC ....39,99 €**
TOTAL.............. ~~124,49 €~~

BULLETIN D'ABONNEMENT

A retourner accompagné de votre règlement à :

JOYSTICK / Service Abonnements - 18-24 quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19

❒ **oui, je m'abonne à Joystick pour 1 an/13 n° + le jeu STAR WARS ™ THE BEST OF PC pour 67€** au lieu de 124.49 € — E95J

❒ **oui, je m'abonne à Joystick pour 1 an/13 n° pour 39 €** au lieu de 84.50€* (soit 45.50 € d'économie) — E195

ADRESSE DE RÉCEPTION DE L'ABONNEMENT

Afin de traiter au mieux votre abonnement merci de compléter les informations ci-dessous :

❑ Mme ❑ Mle ❑ Mr Nom* : ....

Prénom* : ....

Société : ....

Adresse* : ....

Code Postal* : |_|_|_|_|_| Ville* : ....

Adresse email* : ....

Tél fixe* : .... Tél portable* : ....

Date de Naissance* : |_|_| |_|_| |_|_|_|_|

(*) Champs obligatoires

MODE DE PAIEMENT

Je règle ma commande par :

❑ Chèque bancaire ou postal à l'ordre de Future France

❑ CB n° : |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| Date de validité : |_|_| |_|_| cryptogramme |_|_|_|

validité minimale 2 mois

Date et signature obligatoires :

Pour mieux vous connaître merci de répondre à ces questions :

Quelle console utilisez-vous : ❑ PS2 ❑ PS3 ❑ PSP ❑ Game Cube ❑ DS Nintendo ❑ Game Boy Advance ❑ Xbox ❑ Xbox 360 ❑ DS Nintendo

De quel matériel informatique disposez-vous : ❑ PC ❑ Mac

Future

*Chaque numéro de Joystick est en vente au prix de 6,50€ (01/09/06). **Dans la limite des stocks disponibles. Le jeu **STAR WARS™ THE BEST OF PC** peut être vendu séparément au prix de 39,99€ (+2€ de frais de port et d'emballage). Délai de livraison 8 à 10 semaines après réception de votre règlement. **Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 31/07/07.** Pour l'étranger nous consulter au 01 44 84 05 50 - email : abofuture@dipinfo.fr. Ces informations sont destinées au traitement de votre abonnement, à défaut votre abonnement ne pourra être mis en place si vous souhaitez être informé de nos propositions commerciales, merci de cocher la case ci-contre.

❒ **Je souhaite être informé des propositions commerciales du groupe Future et de ses partenaires.** En application de la Loi n° 2004-801 du 06/08/04 relative à la protection des personnes physiques à l'égard des traitements de données à caractère personnel et modifiant la loi n°78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés,(Article 27), les participants ont le droit de s'opposer à ce que les données les concernant soient utilisées à des fins de prospection commerciale. Ces données peuvent également donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès de Future.